http://www.oldgamesitalia.net/

16 Bit & CONSOLE

the GAMES machine

AMIGA, ATARI ST
PC & COMPATIBILI, CONSOLE
GIOCHI ELETTRONICI

NEO GEO
RIDING HERO
TOP PLAYER GOLF

I CAMPIONI DI GENNAIO

STELLAR 7
SPEEDBALL 2
TEST DRIVE 3
I PLAY 3D SOCCER

SPECIALE CONSOLE
TUTTO DI TUTTO

Anno IV Numero 22 Gennaio 1991 - Lire 4.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PANG

Un entusiasmante gioco arcade. Gira il mondo nelle vesti di PANG, distruggendo centiaia di bollicine colorate. Fai uso di svariate armi che potrai raccogliere durante il tragitto.

Disponibile per: **C64** e **AMSTRAD** su cartuccia

AMIGA	**L. 29.000**
ATARI ST	**L. 49.000**
SPEC. Cassette	**L. 18.000**

ocean

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

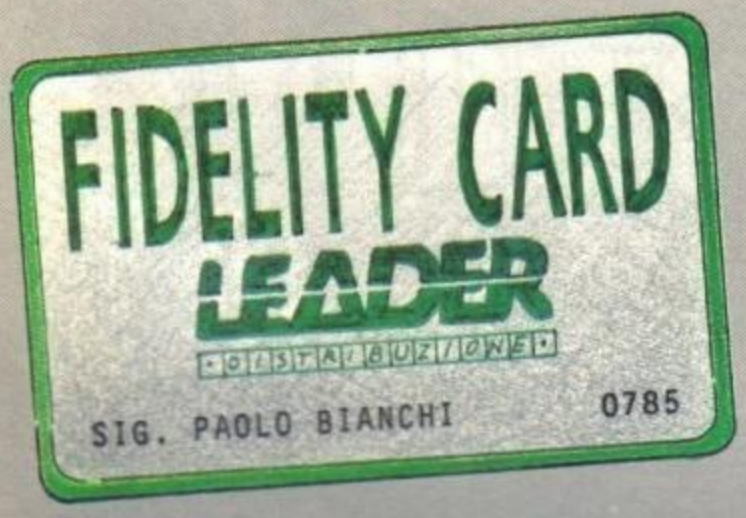
FIDELITY CARD

DA OGGI L'ORIGINALE FA LA DIFFERENZA

Dutch and Dutch

Acquista 6 videogiochi

Si, tutto ciò che devi fare è soltanto comperare 6 videogiochi originali da almeno L. 15.000 cad., nel periodo dal 01/10/1990 al 31/01/1991.



e avrai LEADER FIDELITY CARD

Spediremo, direttamente a casa tua, LEADER FIDELITY CARD personalizzata con il tuo nome: ti permetterà di approfittare, in tutto il 1991, di offerte speciali su videogiochi originali e di altri infiniti vantaggi. E non è finita .....

Riceverai anche una sorpresa

Infatti, insieme a LEADER FIDELITY CARD, ti sarà recapitato un regalo veramente ***ORIGINALE.***

SOFT center

Solo presso i SOFT CENTER

Corri subito nei negozi che espongono il marchio SOFT CENTER: troverai tutte le informazioni e le norme dell'operazione LEADER FIDELITY CARD.

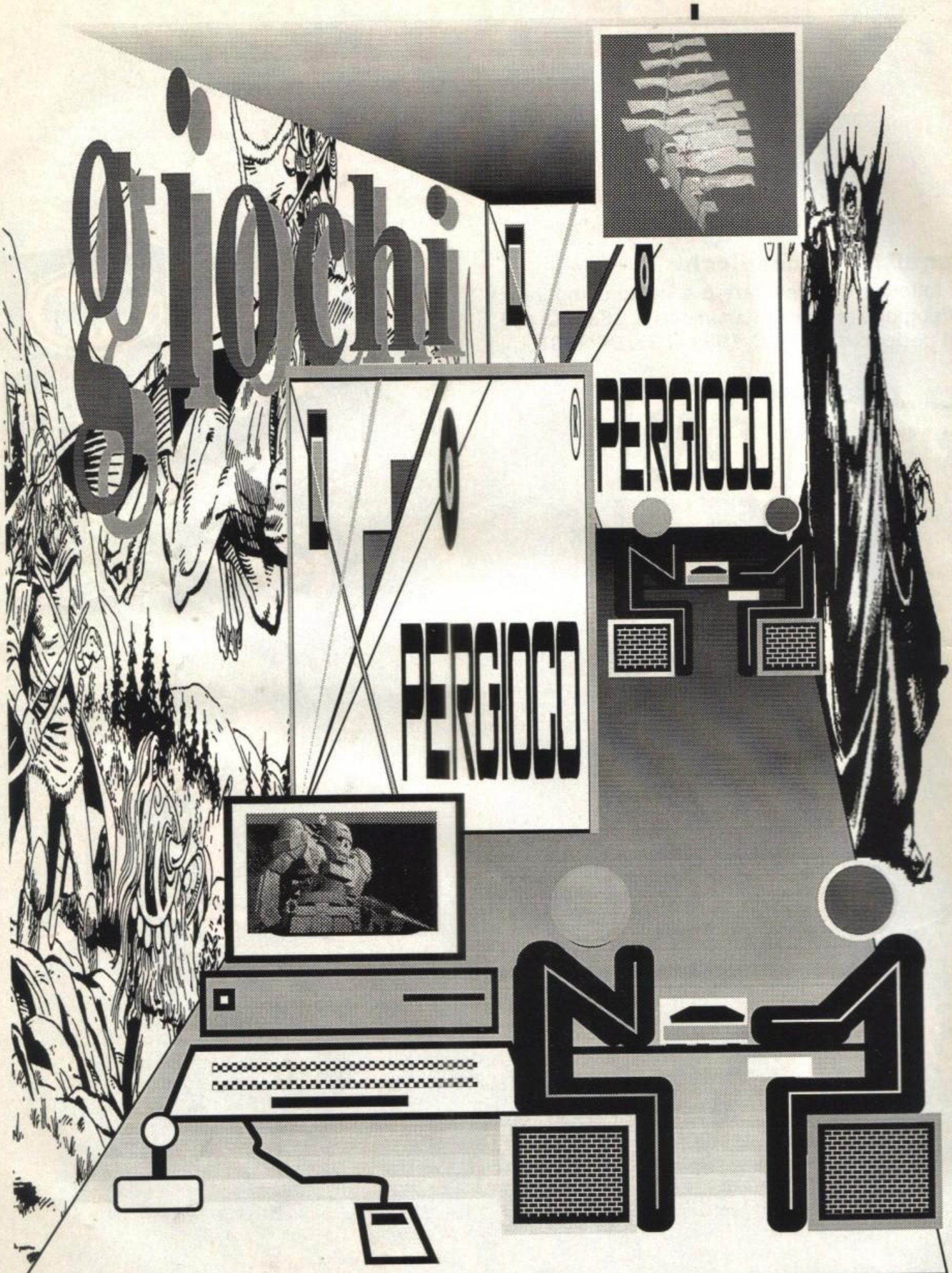
VUOI UN ANNO PIENO DI SORPRESE?
TIENI IN TASCA LA TUA LEADER FIDELITY CARD!

Un piacere bestiale.... il piacere dell'originale

zzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332-2122

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il negozio PERGIOCO è in via San Prospero 1, Milano.
Vendita per corrispondenza: telefonate ai numeri 02 /874580-874593
dalle 10 alle 12,30 e dalle 15 alle 19,30.

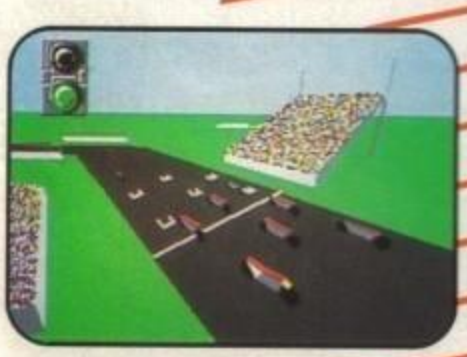
http://www.oldgamesitalia.net/

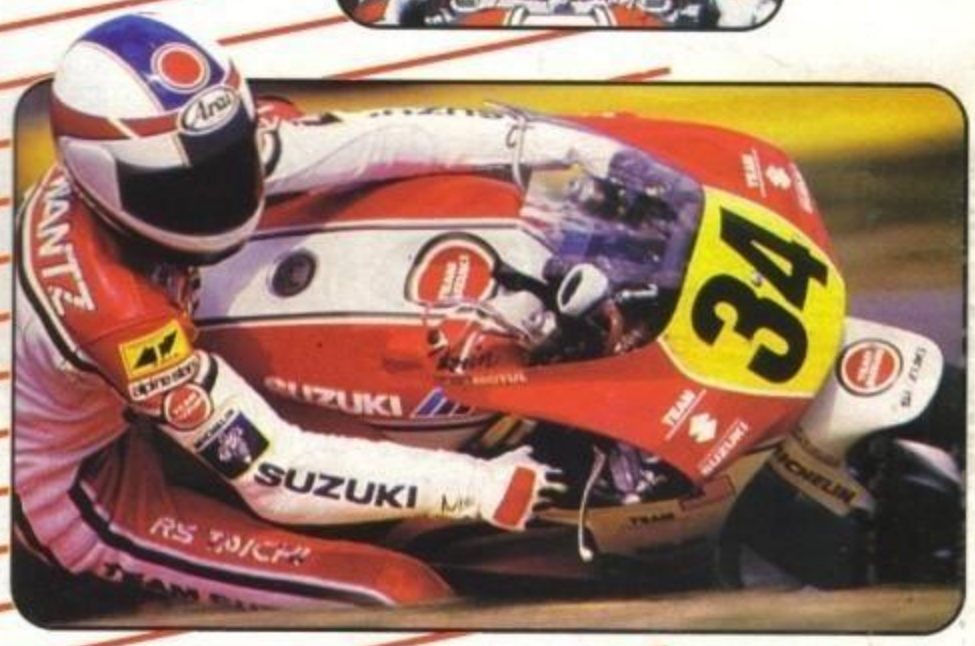
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEAM SUZUKI

LA PIU' **REALISTICA** SIMULAZIONE DI **MOTOCICLISMO**





Collaborazione tecnica
di **GARRY TAYLOR,**
boss del team **SUZUKI**

Innovativa inquadratura della motocicletta
da tutte le angolazioni

GREMLIN®

Disponibile per

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

08 CONSOLE ACTION!
LASCIATEVI GUIDARE DA NOI, E SCOPRIRETE TUTTO CIO' CHE STA ACCADENDO NEL MONDO DELLE CONSOLE

19 LE RECENSIONI
IL PC INVADE IL MERCATO DEL SOFTWARE VIDEOLUDICO, MA L'AMIGA TIENE DURO...

51 CHEAT'EM UP
TUSKER RITROVA LA STRADA DI CASA E LE CONSOLE CEDONO AI CHEAT MODE

80 MADE IN JAPAN
SHINTARO 'O PIZZETTARO' KANAOYA TENTA IL FLIRT CON SUZI UKI MA VA IN BIANCO... O NO?

08 CONSOLE

19 REVIEWS

44 TIPS

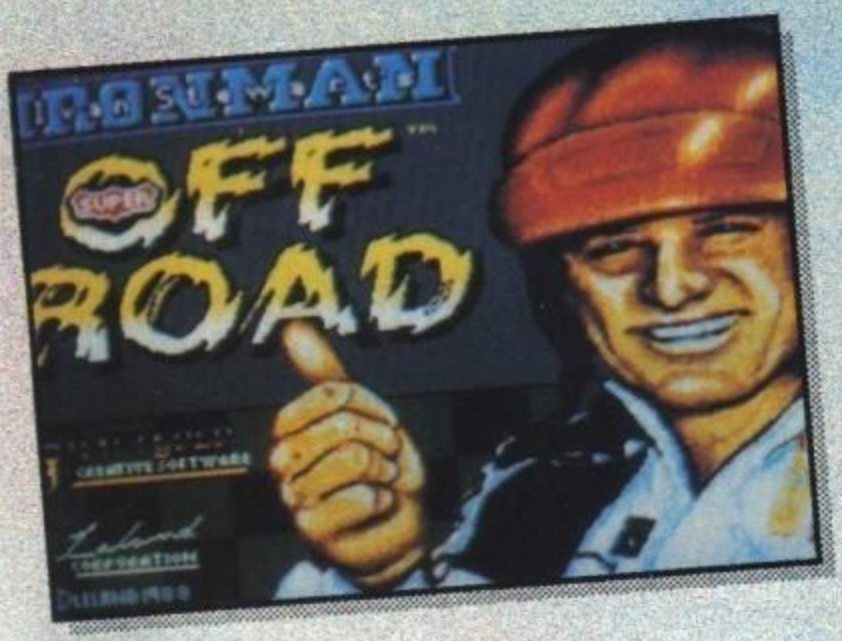
83 JAPAN!

92 LA POSTA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



1991: THE NEW GENERATION

Scusate il titolo alla Star Trek, ma sto ancora smaltendo gli effetti filosofico-siderali di "2010 L'Anno del Contatto" che ho rivisto l'altra sera, senza contare la distorsione spazio/temporale che l'orizzonte videoludico sta subendo in queste ultime settimane del 1990.

Tanto per fare una digressione, avete notato che 1991 si può leggere da entrambi i lati? Che sia un segno ulteriore di questa crescente 'multimedialità' ormai onnipresente sui mass media?

Ma forse, come mi ha fatto saggiamente notare il mio caro amico Mauro, più che di 'multimediale' sarebbe meglio parlare di 'ipermediale', visto il caos dimensionale che il fenomeno sta generando.

Soltanto, c'è da sperare che le 'alte sfere' (i famosi mega-direttori naturali, per dirla alla Fantozzi) che stanno dietro al marketing dei prodotti coinvolti in questo processo si rendano finalmente conto con chi hanno a che fare... ovvero, che i 'consumer' grazie ai quali il mercato vive sono giovani, e non yuppie o dirigenti d'azienda che aspettano solo di mettere le mani sul primo giocattolone di lusso esposto in vetrina.

Sono in vena di profezie (il primo B di BDB sta anche per Barbanera, come quello dell'Almanacco omonimo): per questo nuovo anno informatico e videoludico prevedo sconvolgimenti di mercato, inondazioni di software e un drastico calo di prezzi su tutti i fronti. Bazzecole? Allora beccatevi questo: nuove riviste di videogiochi, libri sull'argomento e — perché no? — altre trasmissioni televisive.

Sapete che vi dico? C'è qualcuno, molto in alto, che ancora non si è reso conto bene del sordo ma potenzialmente devastante fermento che riecheggia in questo underground giovanile fatto di bit, byte, sprite e scrolling, un fermento che potrebbe diventare boato... altro che rivoluzione dei costumi!

Bonaventura Di Bello

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Dir. Esecutivo**: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore**: Marco Auletta **Coord. Editoriale:** Stefano Gallarini **Impaginazione**: Max Di Bello, Peter Smith **Redattori:** Stefano Giorgi, Carlo Santagostino, Simone Crosignani, Massimo Reynaud, William e Giorgio Baldaccini, Aaron Ghirardelli, Gianni Ronchi, Marco Del Bianco **Grafica:** Donatella Elia **Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel/FAX. (02) 6468706 - **Videotel Mailbox** 013171679 - **DTP Service e Comp. Graphics:** BrEnt • Tel.(0974) 933096 FAX (0974) 933087 **Fotolito** European Color di Lavezzi, Milano - **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A., Cernusco sul Naviglio (MI) - **Concess. di pubblicità**: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano, tel.(02) 6882708/66800246 - **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

electronics PERFORMANCE

Via San fruttuoso, 16/A - MONZA (S. Fruttuoso) - T. 039/744164

Articolo		Prezzo
Sistemi Compatibili IBM disponibili in tutte le configurazioni e prezzi		telefonare
Stampanti 24 aghi par/centr. 192 cps (grafica)	L.	750.000
Monitor monocromatici XT AT 14'' CGA VGA c/base	L.	230.000
Monitor colori XT AT 14'' VGA c/base	L.	590.000
Drive interni 3''1/2 720 Kb - MB 1,44	L.	125.000
Drive interni 5''1/4 500 Kb - Mb 1,6	L.	140.000
Drive esterni 720 Kb-1,2 Mb XT AT PS2 AMS 3''1/2	L.	190.000
Drive esterni 360 Kb-1,2 Mb XT AT 5''1/4	L.	215.000
Scheda EGA 640×480 comp. EGA CGA MDA Her. istruzioni in Italiano	L.	125.000
Scheda EGA 1024×480 com. EGA CGA MDA Her. istruzioni in Italiano	L.	150.000
Scheda VGA 800×600 comp. VGA EGA CGA Her. istruzioni in Italiano	L.	145.000
Scheda VGA 1024×768 Mega turbo comp. AT-PS2	L.	430.000
Scheda TURBO accesso mem. 0 st. attesa 8MB	L.	195.000
Scheda clock XT	L.	28.000
Scheda stampante parallela centronics	L.	21.000
Scheda di trasmissione RS 232	L.	27.000
Scheda AT multi I/O parallela/seriale/giochi	L.	29.000
Scheda XT multi I/O par/ser/giochi/trollerxdr.	L.	65.000
Controller per floppy disk con adattatore IDE	L.	65.000
Scheda giochi XT AT con 2 porte joystick	L.	29.000
Vasta gamma di joystick PC XT AT	L.	19.000
Schede Modem interne ed esterne c/software	L.	250.000
Scanner GS4500 c/interf. DMA e pacch. software	L.	350.000
Tavoletta grafica GT1212B con penna ottica	L.	630.000
Mouse QMO2 uscita st.RS232 XT AT PS2 e comp.	L.	45.000
Mouse GM6000 con software e istr. italiano	L.	80.000
Mouse LOGITECH 9 comp. 100% con tutti programmi	L.	190.000
Logitech paintshow plus	L.	110.000
Logitech catchword	L.	395.000
Logitech finesse (elaborazione testi, documenti)	L.	395.000
Trackman, mouse a sfera, vers. seriale, c/softw.	L.	220.000
Hard Disk 20 Mb 5''1/4 o 3''1/2	L.	450.000
Hard Disk 40 Mb 5''1/4 o 3''1/2	L.	575.000
GIOCHI PC 5''1/4 e 3''1/2 novità settimanali		telefonare
Sistema AT 80286 Herc/CGA dr. 5''1/4 mb 1.2	L.	1.200.000
Sistema AT 80286 VGA dr. 5''1/4 Mb 1,2 H.D. 40mb	L.	1.950.000
Sistema AT 80286 VGA dr. 3''1/2 Mb 1,44 H.D. 40mb .	L.	2.150.000
Sistema AT 386 Herc/CGA dr. 5''1/4 Mb 1,2	L.	1.790.000
Sistema AT 386 VGA dr. 3''1/2 1,44 Mb H.D. 40mb	L.	2.750.000
Integrati - Ricambi - Riparazioni		
AMIGA 2000 (Conf. compl.)	L.	1.750.000
Monitor Commodore 1084s	L.	590.000
Scheda Janus XT / 5''1/4 360k	L.	450.000
Scheda espansione A. 2000 da 0 a 8 Mb		telefonare
Hard Disk 30-40 Mb A. 2000 SCSI		telefonare
Modem Amiga interni/esterni		telefonare
Handy Scanner Amiga		telefonare
Nastro stampante MPS 801	L.	12.000
Nastro stampante MPS 802	L.	18.000
Nastro stampante MPS 803	L.	13.000
Nastro stampante Seikosha SP180	L.	21.500
Nastro stampante Star LC 10 colori	L.	29.750
Nastro stampante Star LC 10 neri	L.	12.000
Nastro stampante MPS 1500/Olivetti DM105	L.	27.500
Nastro stampante TXP 1000 nero	L.	11.000
Nastro stampante MPS 1200	L.	15.000
Nastro stampante MPS 1230	L.	18.000

Articolo		Prezzo
Amiga 500 (conf. compl)	L.	790.000
Drive esterno AMIGA c/multidisc.	L.	190.000
Espansione 512K AMIGA	da L.	130.000
Modulatore AMIGA	L.	60.000
Cavo skart AMIGA per TV-Monitor	L.	32.000
Videodigitalizzatori AMIGA	da L.	150.000
Kik start 1.3 A.500 (c/montaggio)	L.	90.000
Hard Disk e schede aggiunt. A. 500		telefonare
Videogenlock AMIGA	L.	490.000
Penna ottica AMIGA con programma	L.	35.000
Monitor colori AMIGA/P.C./C64 ecc.	L.	540.000
Monitor monocromatico c/audio	L.	195.000
Stampante colori AMIGA/PC	L.	495.000
Stampante c/doppia interf. AMI/C64	L.	395.000
Base per stampante	L.	15.000
Carta mod. cont. (conf. 500 fg.)	L.	15.000
Cavo centronics per stampanti	L.	25.000
Mouse AMIGA/AMSTRAD c/microsw.	L.	95.000
Tappetino mouse antistatico	L.	16.000
COMMODORE 64 New	L.	250.000
Registratori per C 64	da L.	59.000
Regolatore elettr. testine reg.	L.	19.000
Adattatore registr. da C16 a C64	L.	25.000
Duplicatore cass. registr. C64	L.	18.000
Disk Drive comp. per Commodore 64	L.	280.000
Penna ottica Comm. 64 c/programma	L.	35.000
Cartucce sprot. copiat. multifunz.	L.	75.000
Cartucce velocizz. caric. drive	L.	45.000
Cavo skart C64 TV/Monitor	L.	19.000
Cavi TV/Computer (vari tipi)	da L.	6.500
Alimentatore per C64	L.	55.000
Copricomputer plexiglas AMIGA	L.	19.000
Copricomputer plexiglas C64 New	L.	16.000
Kit puliscitestine dr. 5''1/4 3''1/2	L.	15.000
Dischi 5''1/4 df.dd	L.	1.000
Confezione 10 dischi 5''1/4 c/cont.	L.	12.000
Dischi 5''1/4 df.dd 2 Mb	L.	2.500
Dischi 3''1/2 df. dd. (conf. 50 pz.)	L.	1.000
Dischi 3''1/2 HD Mb	L.	3.000
Tagliadischi acciaio per 5''1/4	L.	14.000
Portadischi 5''1/4 Posso per 150 pz.	L.	39.000
Portadischi 3''1/2 Posso per 170 pz.	L.	45.000
Portadischi 3'' 1/2 (cont. 10 pz.)	L.	4.500
Portadischi 3''1/2 (cont. 40 pz.)	L.	20.000
Portadischi 3''1/2 (cont. 80 pz.)	L.	25.000
Portadischi 5''1/4 (cont. 10 pz.)	L.	4.500
Portadischi 5''1/4 (cont. 50 pz.)	L.	20.000
Portadischi 5''1/4 (cont. 100 pz.)	L.	25.000
Portacassette Multibox (10 pz.)	L.	3.500
Joystick Flashfire ''Bep Bop''	L.	7.500
Joystick Flashfire c/3 spari man.	L.	10.000
Joystick Flashfire c/3 sp. autofire	L.	15.000
Joystick Flashfire c/3 microswit.	L.	25.000
Joystick Flashfire traspar. autof.	L.	19.000
Joystick Flashfire trasp. microsw.	L.	29.000
Joystick Flashfire per MSX	da L.	15.000
Joystick Flashfire per AMSTRAD	da L.	24.000
Joystick Flashfire per C16/P4	da L.	19.000
Joystick Switch Joy con leva acc.	L.	20.000
Joystick ALBATROS microswitches	L.	49.000
Joystick MOUSE digitale a sensori	L.	45.000
Cavo adatt. joystick AMSTRAD	L.	9.000
Cavo adatt. joystick C16 e Plus 4	L.	6.000
GIOCHI in cassetta e dischi per C64, C16, MSX, Olivetti, AMSTRAD, AMIGA, ATARI, NINTENDO, ecc.		telefonare

I prezzi indicati sono tutti compresi di IVA

PERMUTE
RIPARAZIONI
ASSISTENZA
RICAMBI

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI. TELEFONARE PER CONFERMA AL N° (039) 744164

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

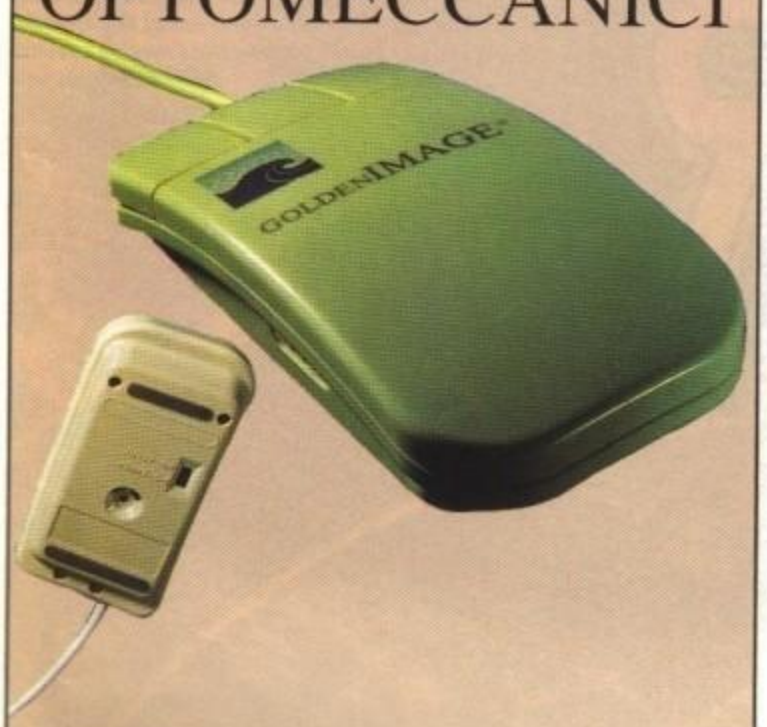
SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOLDENIMAGE®

MOUSE OTTICI e OPTOMECCANICI



Disponibile per:
IBM - Compatibile Microsoft e Mouse System
AMIGA - ATARI - AMSTRAD

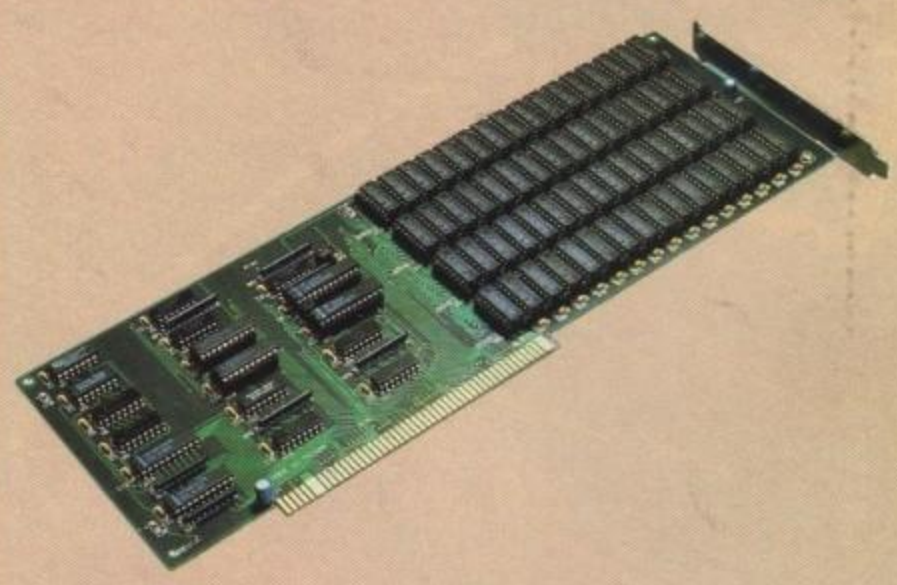
FLOPPY DISK DRIVE ESTERNI

Disponibili in 18 versioni.
Per IBM, TOSHIBA e AMSTRAD nei formati:
5"1/4 1.2 MByte e 360 KByte - 3"1/2 1.44 MByte e 720 KByte
Per AMIGA: 3"1/2 con o senza display 880 KByte e 5"1/4 880 KByte
Per ATARI: 3"1/2 con o senza display 720 KByte e 5"1/4 720 KByte

HAND SCANNER

Larghezza 105 mm - Risoluzione 400 d.p.i.
64 Toni di grigio - Completo di Software TOUCH-UP
Disponibile nelle versioni per AMIGA e ATARI

SCHEDE ESPANSIONE RAM



Scheda 2-8 MByte per AMIGA 2000
Scheda 512 KByte con clock e on/off switch per AMIGA 500

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO:

armonia computers srl importazione diretta di COMPUTERS, PERIFERICHE e ACCESSORI

Vendite e Magazzino: V/le Carducci, 16 CONEGLIANO (TV) - Tel. 0438/24918-32988 - Fax 0438/410810

TUTTI I MARCHI CITATI SONO REGISTRATI E APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FEEL THE POWER...

S.T.U.N. RUNNER

Un gioco per sala giochi sbalorditivo – adesso un gioco per computer sbalorditivo.

Prendete i comandi ed entrate nel mondo tridimensionale meraviglioso di S.T.U.N. Runner. Viaggiate avanti nel tempo fino al Ventunesimo Secolo e sperimentate l'entusiasmo di gareggiare a velocità di oltre 900 miglia all'ora!

Esilarante... Impegnativo. La Rete del Tunnel S.T.U.N. vi lascia senza fiato. Come in una gara di bob potete aumentare la velocità viaggiando sulle pareti esterne del tunnel. Fate esplodere i ronzanti armati e i Mag Cycles dalla vostra strada e premete i pedali d'accelerazione per un'iniezione massiva di velocità. Questi vi catapultano a velocità di tempo deformato – così veloci che apparite trasparenti e potete persino attraversare i veicoli nemici senza danno.

Completate i diversi schermi sfida e gareggiate attraverso la Rete S.T.U.N. verso l' 'Ultima Sfida'.

Sentite la Potenza!

Available on: IBM PC 3.5" & 5.25", Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128

Programmed by: The Kremlin
Published by: Domark Software Ltd

©1990 TENGEN INC. All rights reserved.
™ Atari Games Corporation

IBM PC (EGA) Screenshots

LEADER DISTRIBUZIONE

TENGEN

Op Conversions

DOMARK

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEGA CITY

Raddoppiate il valore della vostra console con il convertitore Master System.

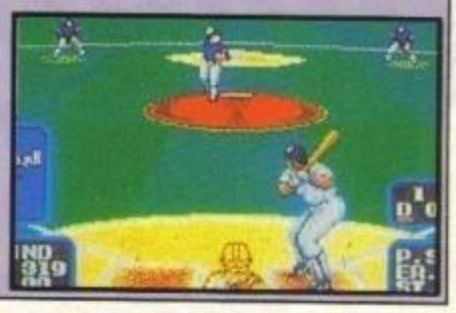
Avete un Sega? Allora rizzate le orecchie perché questa è la sola e unica rubrica di questa parte della galassia dedicata esclusivamente a Mega Drive e Master System. Per le ultime novità sulle console preferite dagli italiani fate riferimento a queste pagine. Pensate ancora di prendere un'altra console? Ma fatemi il piacere...

Secondo Lesley Walker, della Virgin, il Game Gear, la console portatile della Sega, dovrebbe essere disponibile in Inghilterra entro la primavera del '91 a un prezzo non superiore alla 130 sterline (circa 260,000 lire). Riguardo allo sviluppo di software da parte di qualche casa non ha fatto parola...
La US Gold si è lasciata comunque sfuggire che hanno in progetto di produrre giochi per il Mega Drive ed il Game Gear per completare il loro settore di sviluppo che già comprende il Master System.
Altre nuove di questo mese:

AXIS

WOLF TEAM ■ ARCADE ACTION

Bene, eccovi lì, immersi nel vostro esoscheletro da combattimento, ogni parte dell'armatura un'arma micidiale, quando ecco che vi scappa un bisognino. Cosa fate? Non avete molte possibilità con tutti quegli elicotteri che vi ronzano sopra la testa e quei futuristici carri armati che percorrono le vie di una città fantascientifica. Okay, potete tentare di aprirvi la strada a cannonate verso un bagno, ma anche così non penso che funzionerebbe. E' molto difficile fare certe cose con efficacia pensando che là fuori qualche schifosissimo Cyborg è pronto a farvi saltare le cervella mentre cercate di controllare il vostro rivoletto. Com'è dura l'avventura!
Nel frattempo, naturalmente, dovrete occuparvi di blastare orde di nemici su uno scenario isometrico con scrolling in otto direzioni, con l'incredibile arsenale a vostra disposizione, si possono infatti selezionare nell'apposita schermata le due armi da utilizzare tra decine di possibilità.
I livelli del gioco hanno un'ottima varietà di nemici da blastare e una crescente difficoltà. Nel terzo livello comincia a diventare veramente difficile e dovrebbe assicurarvi diversi mesi di sano divertimento.
La grafica è impressionante, con una visuale 3D ancora inedita per il Mega Drive. Il movimento degli sprites sullo schermo è fluido così come lo scrolling attraverso l'immensa aera di gioco, e non presenta incertezze neanche quando sullo schermo appaiono tonnellate di nemici o quando il vostro Mech aziona il turbo booster.
Il sonoro invece è una vera delusione, era un'ottima occasione per integrare il ritmo frenetico di gioco con qualche musica tuonante e qualche effetto sonoro esagerato, ma è stata mancata. A suo favore abbiamo la buona giocabilità, anche se dovrete faticare un po' per prendere familiarità con la nuova prospettiva.
L'impressione generale è che Axis sia partito con un ottimo concept, trascurato poi a favore di una maggiore attenzione per la grafica...



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGA DRIVE TOP TEN INGLESE

1. Golden Axe
2. Revenge of Shinobi
3. Truxton
4. Alex Kidd /Enchanted Castle
5. Forgotten Worlds
6. Super Thunderblade
7. Space Harrier II
8. Super Hang-On
9. Rambo III
10. Mystic Defendor

MASTER SYSTEM TOP TEN INGLESE

1. Golden Axe
2. Chase HQ
3. Operation Wolf
4. Battle Out Run
5. Double Dragon
6. Galaxy Force
7. Golfmania
8. Enduro Racer
9. RC Grand Prix
10. Wonderboy III

-La vendita dei quattro giochi prodotti dalla US Gold per il Master System - Indy III, Gauntlet, Impossible Mission e Paperboy - dovrebbe cominciare la settimana dopo l'arrivo delle cartucce dal Giappone (e per fortuna che dovevano essere dalla US Gold NdT). Questo vuol dire appena in tempo per Natale se tutte le cose vanno per il meglio.

-Così come per il Nintendo anche per il Megadrive la Medlantic ha sviluppato un convertitore, il Medcon, capace di rendere qualunque tipo di standard compatibile con la versione inglese della console. Saranno sempre loro ad importare in maniera non ufficiale il Game Gear, l'importazione parallela sarà un po' costosa all'inizio, oltre le 200 sterline (400,000 lire) ma i prezzi dovrebbero abbassarsi attorno al prezzo ufficiale previsto entro breve.

-La Virgin ha appena lanciato il convertitore ufficiale Sega Master System per Megadrive. E' già disponibile anche in Italia e consentirà ai possessori di Megadrive una completa compatibilità, compresi gli occhiali 3D e la pistola, con tutte le cartucce per il Master System. In Inghilterra viene a costare sulle 30£ (60.000 lire) e dovrebbe costituire un notevole incentivo presso tutti i possessori di Master System per il passaggio al sistema superiore e preoccupati per la loro collezione di software. Comunque la Sega conta di piazzare 600,000 Master System in Europa nei tre mesi verso natale contro appena (!) 100,000 Mega Drive. Voi quale comprerete?

E-SWAT - CITY UNDER SIEGE

E-Swat era già apparso come importazione parallela per il Mega Drive, ma questa è la versione ufficiale per Master System basata sulla macchina da bar della Sega. Il gioco si ispira, neanche troppo discretamente, a RoboCop, mettendovi nei panni di un normale poliziotto che ha la possibilità di provare il suo valore aggregandosi al futuristico gruppo di forze speciali E-SWAT, Extra Special Weapon And Tactics (veramente più che ispirarsi a Robocop si rifa' al fumetto Appleseed di Masamune Shirow NdT).

Il gioco, che combina azione e strategia, è composto da cinque livelli, ciascuno formato da quattro stage. Ogni stage ha il suo cattivone da sconfiggere, così come ogni fine di livello. Un arcade totale dalla Sega.

COLUMNS

Un gioco che i nostri Simone e Marco conoscono fin troppo bene essendo uno dei titoli sul quale si è svolto l'ultimo campionato mondiale (a cui, ricordiamo, sono arrivati secondi). Un'altro puzzle game ispirato più o meno a Tetris, con qualche cosa in comune al Dr Mario del Game Boy. L'obbiettivo è di formare una fila di tre elementi dello stesso colore in diagonale, orizzontale o verticale dai blocchi multicolori che cadono dall'alto. Questi cadono a gruppi di tre ma la loro disposizione può essere ruotata per disporre i colori nella maniera desiderata. Anche qui il tempo e lo spazio sono i vostri nemici, se il vostro gruppo di pezzi dovesse raggiungere la cima dello schermo... beh lo sapete. Quando riuscite a completare una terna, questa sparisce lasciando cadere gli altri pezzi, come per gravità, nei vuoti lasciati e che a loro volta potrebbero formare delle nuove terne provocando così delle impressionanti reazioni a catena. Si possono così elaborare interessanti strategie (si potrebbero, perché a meno non abbiate qualche CPU a 30 MHz innestata nel cervello è praticamente impossibile prevedere gli sviluppi di una certa mossa a lungo termine NdT) da applicare con particolare profitto nella sfida a due giocatori.

Scegliendo l'opzione per due giocatori appaiono infatti due finestre dove il gioco si svolge con le stesse regole. Se uno di giocatori dovesse completare qualche colonna particolarmente pregevole, ad esempio di quattro pezzi dello stesso colore, una riga o più di pezzi sparirebbe dal fondo per ricomparire nella finestra del secondo giocatore, che si avvicinerebbe così sempre più alla cima dello schermo.

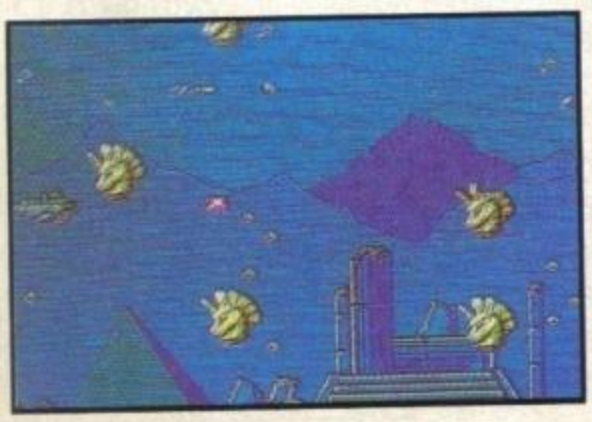
Non è il primo gioco del genere e sicuramente neanche l'ultimo, ma riesce a coinvolgere ed appassionare e sicuramente invita a farci un'altra partitina con un amico.

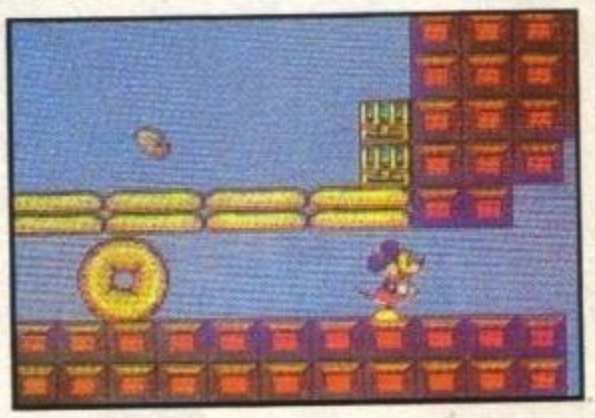
Julian Boardman

AVVISO A TUTTI I SEGA-MANIACI

Se avete passato notti insonni (ora non fraintendetemi NdR) alla ricerca tips e di contorsioni sul vostro joypad degni del Kamasutra potete spedire i vostri risultati al solito indirizzo e ottenerne il meritato riconoscimento.

Da sinistra a destra Submarine Attack, Danan - Jungle Fighter ed un Mikey Mouse stupendamente animato. Un titolo da non perdere, prossimamente per Master System.





http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEC SNACK

Konnichi wa, tartarughe mutanti. Ebbene sì, avete capito bene, e non si tratta di suo fratello gemello ma dell'unico e originale Shintaro "o' pizzettaro" Kanoaya, terrore di tutti i traduttori. Da questo mese, sempre per la serie idiomi idioti, comincia una rubrica nuova di zecca curata dall'inaffondabile Shintaro e dedicata interamente al NEC PC Engine. Per le novità più grosse, i consigli più utili, le ultime voci e le frottole più spudorate riguardanti la vostra console preferita non avete che da leggere queste pagine.

PC ENGINE

Il solo unico ed originale PC Engine, la sola versione in Italia. Una palette di 512 colori (di cui 256 possono essere in contemporanea sullo schermo), uno stupendo chip sonoro dedicato e tutte le connessioni necessarie al collegamento con CD ROM

Anzitutto penso che sia doveroso mettere un poco di ordine nella confusione che circonda il PC Engine della NEC. In Inghilterra (come in Italia) non esiste distribuzione ufficiale di questa macchina, la maggioranza delle console si apre la via per il nostro Paese attraverso importazioni parallele (anche se mi devono ancora spiegare parallele A CHE COSA NdT). Fino a ora le versioni presenti in Inghilterra sono solo tre (per quanto ne sappiamo solo una in Italia), ma la nuova stirpe (PC Engine II: the new batch) è estremamente variegata. Oltre alla versione base come quella in fotografia esistono numerose versioni compatibili, ognuna con le sue peculiarità.

PC ENGINE SHUTTLE

Meno costosa del Core Grafx o PC Engine, è in effetti la stessa macchina in un guscio diverso. La differenza principale sta nell'assenza della porta di espansione atta a ospitare l'unità CD ROM nei normali PC Engine.

SUPER GRAFX

Si tratta in fondo del PC Engine Plus o PC Engine II. Ha una palette di 4096 colori e numerosi altri potenziamenti per quanto riguarda sprite e animazioni. La compatibilità è solo verso il basso, tutti i giochi del PC Engine vanno sul Grafx, ma non viceversa.

TURBO GRAFX-16

Non toccate questa macchina. E' la versione americana del PC Engine. Anche se diverse le caratteristiche interne sono praticamente le stesse. L'unica differenza sta in una diversa disposizione dei pin nell'interfaccia delle cartucce, che non sono quindi compatibili. Tutto il software che arriva in Italia arriva dal Giappone non è utilizzabile quindi con il Turbo Grafx.

CORE GRAFX

Potrebbero offrirvi un Core Grafx invece di un PC Engine: non spaventatevi. Le macchine sono assolutamente identiche a parte il nome e il

PC ENGINE GT

E' la versione gran turismo del PC, l'ultimo nato della famiglia NEC. Super Grafx compatibile è la macchina che contenderà al Game Gear della Sega ed all'Atari Lynx il predominio nella categoria dei portatili (e il Gameboy, ce lo siamo dimenticati Shintaro? NdT). Se volete ulteriori informazioni su questo piccolo mostro sfogliate queste stesse pagine....

Bene questo è tutto. Niente dialetti, modi di dire e mezze parole, soprattutto niente giapponese. Solo un piccolo avvertimento: se qualche lupo tenta di staccarvi la testa con un morso, abbassatevi. Ci vediamo tra 43,200 minuti. Ah, non ce la faccio, è più forte di me; Sayonara, shitsurei, shimasu ja o anche mata. Fate la vostra scelta.

Abayo.

Tr. Stefano Giorgi

PC ENGINE TOP TEN IN GIAPPONE

1. Last Armagedon
2. Super Star Soldier
3. Legend of Valkyrie
4. Legend of Momotaroh; Turbo
5. Power League 3
6. Operation Wolf
7. Super Momotaroh; Dentetsu
8. Mah Jong School - Mild
9. Cyber Cross
10. Kikikaka

http://www.oldgamesitalia.net/

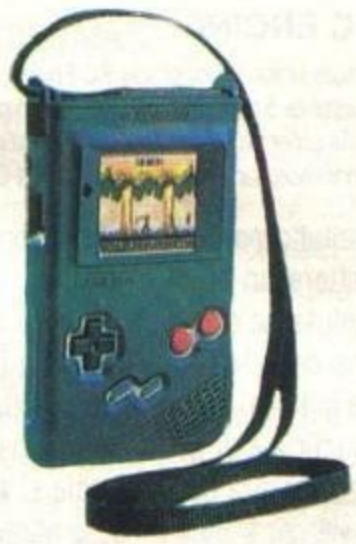
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NINTENDO WORLD

Nintendo è sicuramente il più grosso produttore di console a mondo. Non c'è mese che passi senza l'uscita di qualche grossa novità riguardante NES, Game Boy, Super Famicon o la loro, già vastissima, gamma di giochi. Se volete le ultimissime notizie dal mondo Nintendo restate in contatto, questa è la rubrica che fa per voi...

E' bellissimo, c'è tanta roba di cui parlare che non so neanche da dove cominciare. Ci sono anzitutto novità dall'Inghilterra per quanto riguarda la compatibilità di sistemi. Due aziende inglesi importatrici di cartucce in standard americano/giapponese hanno trovato il modo di renderle compatibili con lo standard inglese: la Unitec, in maniera molto radicale, aprendo le cartucce, strappando il chip di sicurezza e rimpiazzandolo con uno dei suoi, la cosa sembra funzionare perfettamente, e la Medlantic che utilizza per le oltre 400 cassette un adattatore abbastanza economico (circa 35 sterline, 50000 lire, con il gioco Operation Wolf incluso) che permette l'utilizzo delle numerose importazioni (tra cui, per citarne qualcuna, Rambo II, Garfield, Space Harrier, Shinobi, Top Gun II, Chase HQ II e Ghostbusters II) sul NES o sul Super Famicon.



Tutti in strada con il nuovo Case Boy della Konami. Fate scivolare la nuova custodia attorno al Game Boy ed il vostro portatile preferito diventerà ancora più portatile.

La Medlantic si occuperà anche delle importazioni hardware Nintendo. Questo significa tastiera per il NES (sì, avete capito bene, tastiera) e Super Famicon che dovrebbe arrivare ben appoggiato da numerosi titoli quali Populous, Dungeon Master e Simcity.

FAVOLOSO FAMICON

La macchina non è ancora in commercio neanche in Inghilterra, ma questo non significa che non ci sia

Populous della Bullfrog, già disponibile per il NES sta ora per uscire anche per Super Famicon.

NES TOP TEN IN GIAPPONE

1. Doraemon
2. Dr Mario
3. Super Mario III
4. World Cup Soccer
5. Tetris
6. Super Mario I
7. Dragon Quest 4
8. Final Fantasy 3
9. Dragon Quest 3
10. SD Heroes

GAME BOY TOP TEN IN GIAPPONE

1. Family Stadium
2. Tetris
3. Super Mario Land
4. Dr Mario
5. Bomber Boy
6. Lum
7. Double Dragon
8: SD Gundam
9. Pat-Labor
10. Sa.Ga

http://www.oldgamesitalia.net/

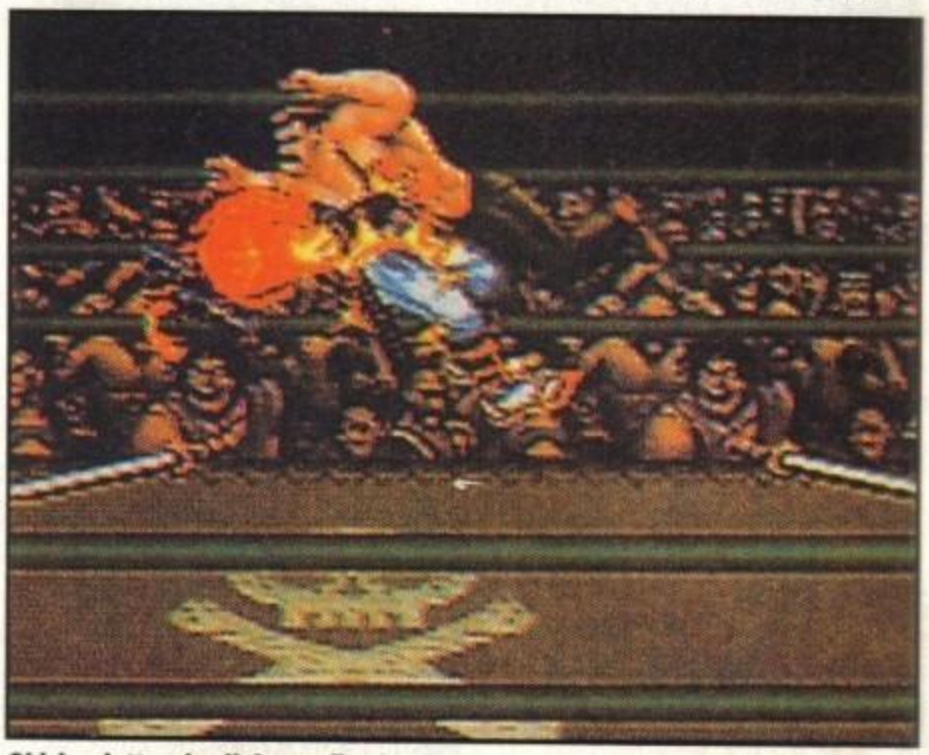
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NINTENDO A LUCI ROSSE

Chi ha sentito parlare di software originale giapponese o, più in generale, di fumetti e animazione, avrà anche sentito parlare della diffusione del materiale licenzioso ed ammiccante, quando non espressamente erotico, vi siete mai chiesti dove sia in effetti? Dopo tutto il Nintendo Entertainment System è il videogioco giapponese più venduto nel mondo, ma difficilmente potrete trovare qualche gioco del genere sul NES. Il fatto è che questa console è stata lanciata come una macchina per famiglie e anche se questi giochi andrebbero a ruba nel Sol Levante difficilmente sarebbero compresi e tantomeno accettati dalla mentalità e dal mercato americano. Questo è il motivo principale per il quale i giapponesi conservano il loro materiale più "succoso" per macchine come l'MSX ed il PC IBM. Dite la verità, in questo momento vi piacerebbe che recensissimo anche MSX, vero? Se c'è qualcuno che non approva questo tipo di divertimento, sarò felice di entrare con lui in una lunga discussione riguardante la diversa mentalità giapponese e gli influssi che la cultura cattolica ha avuto riguardo a una visione impura del sesso da parte della morale occidentale...
In figura alcune immagini del RPG Ray Gun.

già un sacco di software che ne aspetta soltanto l'uscita, che probabilmente passerà, almeno inizialmente attraverso canali di importazioni parallele, non ufficiali. In Inghilterra si pensa di importarlo a un prezzo intorno alle 200 sterline, visto che in Giappone il prezzo di vendita e £100. Per quanto riguarda i canali ufficiali, prevedono il lancio sul mercato americano entro un anno a cui seguirà l'anno successivo la versione inglese (figuratevi quindi quella italiana), deprimente, vero? (Anche se la tecnologia ha perso di vista sé stessa, ci penseranno trafile burocratiche e logiche di mercato un po' radicali a riportarla alla realtà, che ne dici BDB? NdT).
Tutti (o quasi) sanno della prossime avventure di Mario in Super Mario Bros 4 - Super Mario Land, ma lo avete anche visto? Credetemi quando vi dico che il gioco avrà lo stesso impatto dell'originale quando apparve, oltre cinque anni fa, sul NES.
Le prime notizie riguardo al SF indicavano delle discrete capacita grafiche - non abbiate paura, ho avuto occasione di vedere alcuni giochi e reggono tranquillamente il confronto con il Mega Drive. Ottimi esempi della super grafica del SF sono Final Fight (un gioco alla Renegade) e Big Run. Se hanno anche la giocabilità di tutti gli altri giochi NES, diventeranno un sicuro successo. Gli altri numerosi titoli per SF comprendono Sim City, R-Type II e Bombuzal.



Chi ha detto che il Super Famicon aveva delle scarse capacità grafiche? Chiunque fosse mentiva, come mostra questo Final Fight.

IL NES AD EST

Il lato più frustrante dell'essere possessori di un NES in Europa è il vedere tutti quegli stupendi titoli disponibili in America e Giappone sapendo di non poterci mettere sopra le mani prima di un anno.
Con un pizzico di sadismo vi diamo un'idea di quello che i vostri colleghi possessori di Nintendo giocheranno in tutto il mondo per Natale. Abbiamo anzitutto l'onnipresente Klax, sempre valido in qualunque versione. Si continua con Insector X e Gremlins II, dagli stessi autori della Sunsoft che ci portarono Batman, entrambi prima di Natale. Ricordate il vecchio Shufflepuck Café, lo strano gioco della Broderbund? beh, è destinato ad avere una seconda gioventù sul NES. Gli appassionati di RPG dovrebbero urlare di gioia alla notizia di una versione di Times of Lore anche questo per dicembre, oltre a tre titoli AD&D subito dopo. L'ultima notizia riguarda Teenage Mutant Ninja Turtles II, già in fase di sviluppo per una probabile uscita primaverile.

GAME BOY

Ogni gioco sembra adattarsi perfettamente al Game Boy: prendete ad esempio Pipe Mania, è perfetto per il piccolo schermo del Boy. Il gioco è già finito e, sotto il titolo di Pipe Dream, dovrebbe fare in tempo a infilarsi nel sacco di Babbo Natale. Ci sono molti altri giochi in fase di sviluppo in Giappone al momento. Il poliziesco Scotland Yard, un puzzle game strizzacervelli chiamato Palamendes, Gremlins II (davvero fantastico), Boulderdash,

Motocross, Roadster, Fleet Commander e - beccatevi questa - Pac Man. Ebbene sì, il vecchio wacawaca è tornato in città (per gli appassionati di animazione Giapponese facciamo invece notare la presenza in classifica di titoli come Lamù, Gundam Super Deformed, e Mobile Police Pat-Labor NdT).

Cole Trickle

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Console

L'ANGOLO DELLA COMODORE

di Les Ellis
traduzione di Massa Fabio

Se trovate un Commodore C64GS tra i vostri regali di Natale, avrete sicuramente piacere di trovarvi tra le mani TGM!

Le vecchie glorie brillano ancora. Ed ora potranno essere caricate piu' velocemente sul C64GS.

Il Commodore C64GS può essere considerato un piccolo investimento, infatti con poco potrete avere il vecchio C64 senza la tastiera in una nuova linea e quattro giochi: Klax, Fiendish Freddy's Big Top 'O Fun, Flimbo's Quest e il vecchissimo International Soccer, tutti e quattro in una singola cartuccia.

I possesssori dei vecchi C64 potranno utilizzare le nuove cartucce inserendole nel connettore posto dietro la macchina, quel buco che non avreste mai pensato di usare. Considerando che sono completamente compatibili, i possessori del C64GS potranno tranquillamente avere accesso all'abbondanza di software in cartuccia già disponibile. Ma le vecchie cartucce, al giorno d'oggi, sono praticamente impossibili da reperire, ma non disperate poiché le software-house stanno realizzando vendite in massa di software su cartuccia, e senza problemi di pirateria.

Ed ecco una piccola anticipazione del software che potreste avere dopo queste vacanze natalizie:

- Michael Jackson appare meglio sul Sega Mega Drive e questa versione è comunque leggermente diversa da quella del C64, ma non più di tanto.
- Alla Ocean stanno dando alla console il loro appoggio. Hanno in progetto quattro cartucce che entreranno in commercio dopo Natale: Shadow Of The Beast, Pang, Chase HQ II, e Robocop II. Niente male, eh?
- Subito dopo Natale comincerà a vedersi nelle vetrine dei negozi qualche classico della Epyx . La US Gold ha deciso di portare questa serie di giochi su cartuccia, tra cui: California Games, Summer Games e Winter Games.

APPELLO A TUTTI I POSSESSORI DI C64GS!

Con l'arrivo di una console Commodore, gli smanettoni della situazione dovranno per forza di cose familiarizzare con i cheat mode tipici di queste macchine da gioco. Chi dovvesse scoprirne non dimentichi di spedire una cartolina a: TGM TIPS - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO.

AMSTRADOPOLIS

di David Goliath
traduzione di Massa Fabio

L'effetto Amstrad si riperquote ancora; con l'ultimo uscito, il GX4000, l'esclusiva produttrice di console Britannica può ripulire il mercato. Diamo un'occhiata alle sorprese di quest'anno investigando un po' all'Amstradopolis ogni mese.

Devi aver per forza già visto il GX4000, la superba console potrà essere già venduta in massa entro questo Natale come tutte le altre console, e l'Amstrad sembra avere ottime possibilità a riguardo.

Benchè l'hardware del GX4000 sia migliore rispetto al vecchio computer CPC, le funzionalità sono pressochè simili. Inoltre l'Amstrad ha ridotto i prezzi per poter competere sul mercato, anche se le software house non vogliono avere a che fare con la produzione di giochi su cartuccia.

E' appena cominciata la produzione di software su cartuccia per la console; la Epyx sta producendo World of Sport, una compilation che comprende i migliori giochi sportivi della loro famosa serie.

Dopo il bellissimo gioco per GX4000 Navy Seals, la Ocean ha collaborato per la produzione di Burnin' Rubber (compreso nella confezione della macchina). La Ocean ha fatto un ottimo lavoro con la grafica, comprendendo bellissimi colori, molta definizione e una bellissima animazione. La cattiva notizia (era troppo bello...) è che dovremo aspettare fino a febbraio per questo gioco, perché l'uscita del film a cui è ispirato è stata rimandata. Il costo dovrebbe aggirarsi sulle 25 sterline, e rappresenta un ottimo investimento rispetto alla versione Sega Master System.

Inoltre, sempre intorno Natale, dovrebbero uscire Fire and Forget II. La versione per computer non dovrebbe essere troppo scottante, ma se il Sega Master System fa qualcosa per andare avanti, la Titus potrebbe avere la console vincente tra le mani. Inoltre dalla Titus giungono notizie rispetto a Crazy Cars II, il seguito del famoso gioco.

Fire and Forget II dà inizio alla valanga di giochi che la Titus pubblichera' prima di Natale per il GX4000.

Molte altre produzioni della Titus sono delle specie di beat-'em-up: Wild Street e Dick Tracy, inoltre uscirann in seguito Gazza II e un Super Kick-Off Challenger.

Persino Disney arrivera' sul GX4000 visto che si parla di un Dick Tracy per Natale. Prendi questo Sega!

AMSTRAD ACTION

Avete completato uno shoot'em up? Risolto un collect'em up? Spediteci pure i trucchi più subdoli se volete il vostro nome su TGM a caratteri cubitali (beh, quasi). L'indirizzo è sempre il solito, lo trovate anche qui a fianco.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Eccezionale occasione per imparare velocemente la musica

VIDEOCORSO DI 2 ORE con flauto Bontempi a sole L.29.900

Impara
la tecnica
di base
per suonare
il sassofono

Richiedilo al tuo edicolante o direttamente a noi versando L.29.900

sul c/c postale n°54562202 intestato a:
EDIZIONI HOBBY
Via della Spiga,20 - 20121 Milano

A cura del
*il*LABORATORIO

HOBBY video

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ATARI ATTACK

Avete una console Atari? Se la risposta è sì, questo allora fa per voi! Qui trovate news, prewiew, pettegolezzi, tips e altre cose per la vostra console Atari.

L'argomento più caldo dei mesi scorsi è stato sicuramente quello riguardante la nuova, e molto chiaccherata, console Lynx. Ora l'Atari ha in progetto di lanciare sul mercato una nuova console Lynx, ma più piccola e, ovviamente, meno costosa. La nuova console - che verrà chiamata SOL (Son Of Lynx) - non sarà simile al Game Boy, come molti giornali hanno scritto, ma una versione più compatta della precedente macchina.

Ma perché un nuovo Lynx? Credo che queste siano le ragioni:

- Il Lynx effettivamente è troppo grosso per essere ritenuto una vera console 'tascabile'. La nuova macchina, invece, sarà larga circa quattro cm. di meno.

- La durata delle batterie. E' il punto dolente della situazione, infatti in questi ultimi tempi è quello che ha fatto preferire il Game Boy al Lynx. Attualmente la durata delle batterie è di circa tre ore; l'Atari sta cercando di risolvere in modo definitivo questo problema.

- Il Lynx non è competitivo nel prezzo, come invece dovrebbe essere. L'Atari spera di poter vendere il SOL con un prezzo inferiore alle 100 sterline.

Il SOL avrà una forma più circolare (sebbene manterrà la parte superiore e quella inferiore ancora squadrate), anche perché sarà più compatto.

Per mantenere la compatibilità con il Lynx e con i giochi ancora in circolazione, l'Atari ha compreso una piccola opzione che permetterà di usare dei tasti simili a quelli dell'originale. Perfino lo schermo è rimasto delle dimensioni precedenti. Per quanto riguarda la parte audio, verrà offerta un'uscita sonora stereo, anche se per ora non è disponibile. Un peccato, considerato il superbo chip a quattro canali di cui è dotata la console.

L'Atari ha dichiarato che la produzione del SOL potrebbe cominciare verso Pasqua.

una fiera come accade di solito. Bristol, Manchester, Leeds, Newcastle, Glasgow e Birmingham sono state le sei tappe del tour.

Al momento l'Atari ha tre console in cantiere. La quasi-defunta console XE, la star degli anni '90 — il portatile Lynx — e infine il modello 7800. I possessori di Atari 7800 potevano ammirare, all'interno

Lo schermo a cristalli liquidi della Citizen sarà ancora utilizzato sul portatile SOL. L'Atari ha tentato di produrne uno 'in casa' ma il tempo e i costi hanno fatto desistere la casa da tale progetto.

Le prese per l'alimentazione, per il gioco multi-utente con adattatore Comlynx, la presa per la cuffia e il potenziometro del volume restano nella stessa posizione sul lato superiore della macchina.

Tutti i controlli sulla nuova console saranno distribuiti più o meno nella posizione che avevano sul Lynx.

CHIACCHIERE, SMENTITE E ALTRE STORIE

n Zarlor Mercenary l'ultimo game multi giocatore uscito per il Lynx. Voi siete un esperto pilota di navi da guerra e dovete aiutare il pianeta Zarlor a difendersi da un attacco da parte di cattivissimi alieni. In pratica, Zarlor è un furioso shoot-'em-up a scorrimento orizzontale. Dovrebbe uscire con un costo di circa 30 sterline.

n E' uscita una raccolta di giochi per la console 7800 e fra l'altro dovrebbero essere compresi i seguenti titoli: Mat Mania e Planet Smashers. Inoltre potrebbero esserci anche altri giochi come Meltdown, Motopsycho, Ikari Warriors e Basket Brawl.

n Che cosa ne pensate dell'ultima versione per il Lynx, del gioco per ST Nine Lives? Non l'avete ancora visto? MALE!

COME L'ATARI RAGGIUNGE I CLIENTI

Il 23 ottobre ha visto l'arrivo dell'Atari Whistle Stop Tour nella stazione ferroviaria di Temple Meads a Bristol; la prima tappa di un tour che toccherà sei città. Sei vagoni ferroviari accessoriati con tutto ciò che l'Atari poteva esporre — dall'ATW basato su transputer al Lynx. Lo show è stato organizzato per far conoscere alla gente i prodotti della casa senza che costoro fossero costretti a recarsi ad dell'esposizione itinerante, tutte le più recenti cartucce fra le quali due titoli veramente appetitosi: Impossible Mission e Turrican.

In visione c'erano anche i sei nuovi titoli del Lynx che faranno furore durante le feste natalizie: Paperboy, Road Blasters, Klax, Slimeword, Zarlor, Mercenary e Xenophobe.

Richard Monteiro
(Ttrad. di Massa Fabio)

Oé, nonnino, cerca di fare posto. E' da quando sei arrivato che stai attaccato al Lynx. Non dovevi andare a ritirare la pensione?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW

AMIGA:

Awesome	[L. 69.000]	22
Int. Soccer Challenge	[L. 49.000]	67
Ishido'	[L. N/P]	70
Off Road Challenge	[L. 29.000]	90
Ooops-up	[L. 39.000]	63
Operation Harrier	[L. N/P]	34
I Play 3D Soccer	[L. N/P]	60
Rogue Trooper	[L. N/P]	84
Speedball 2	[L. N/P]	20
Spiderman	[L. 29.000]	28
Spindizzy Worlds	[L. N/P]	30
St. Dragon	[L. 49.000]	42
White Death	[L. 59.000]	36
Xiphos	[L. 49.000]	86
Z-Out	[L. 29.000]	65

ATARI ST:

Off Road Challenge	[L. 29.000]	90
Speedball 2	[L. N/P]	20

PC MS DOS:

Altered Destiny	[L. N/P]	32
Ishido'	[L. N/P]	70
Jack Nicklaus	[L. N/P]	40
Jones in the Fast...	[L. 69.000]	86
Murder	[L. 29.000]	72
Off Road Challenge	[L. 29.000]	90
Oil's Well	[L. 59.000]	59
Operation Harrier	[L. N/P]	34
Renegade Legion	[L. 79.000]	82
Sporting Gold	[L. 49.000]	66
Star Control	[L. N/P]	74
Stellar 7	[L. 59.000]	76
Stormovik	[L. N/P]	26
Test Drive 3	[L. N/P]	38
Wing Commander	[L. N/P]	88
Wings of Fury	[L. 29.000]	80

SEGA MEGADRIVE

Same' ! Same'! ...	[L. N/P]	64
Strider	[L. N/P]	78

NEO GEO

Riding Hero	[L. N/P]	62
Top Player Golf	[L. N/P]	68

I prezzi, ove riportati, si intendono a puro titolo indicativo. I lettori interessati all'acquisto sono pertanto invitati a consultare il proprio negoziante di fiducia o l'importatore per una eventuale conferma. La redazione, naturalmente, non si assume responsabilità in proposito.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

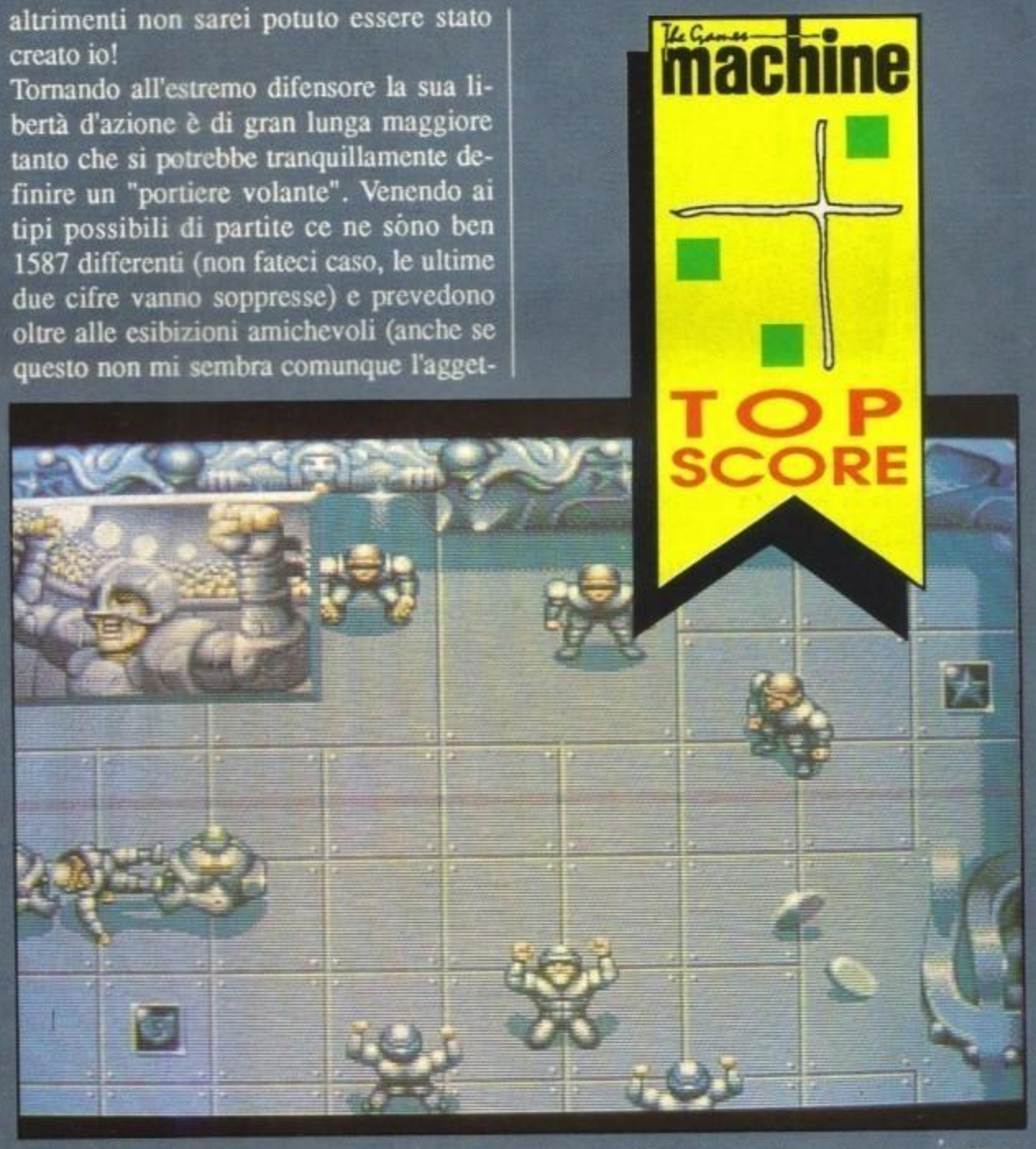
MIRRORSOFT PER AMIGA & ATARI ST

SPEEDB

"Salve, permettete che mi presenti, sono Speedball II... Ma cosa dici, sei forse impazzito ? Guarda che la recensione la devo fare io!... Salve, permettete che mi presenti, sono Speedball II... Ancora! Ma insomma la pianti di interrompere per cortesia, vuoi lasciarmi fare il mio lavoro oppure no?... Salve, permettete che mi presenti: sono Speedball II... Basta, ci rinuncio, accidenti però che caratterino questi figli d'arte...

... Salve, permettete che mi presenti, sono Speedball II, tutti voi ricorderete sicuramente il mio ultrafamoso predecessore (per nulla modesto eh?) uscito un paio d'anni fa riscuotendo successi in tutte le parti del mondo e conquistando, con pieno merito devo dire, tutti i riconoscimenti possibili per un videogioco (migliore conversione no! Zitto e incassa). Ad ogni dopo una durissima realizzazione che ha visto i miei amati artefici (parla dei Bitmap Brothers) lavorare giorno e notte su di me (manco fosse una bella donna!) sono finalmente stato ultimato e quindi non dovete fare altro che correre nel negozio più vicino per acquistarmi immediatamente. Nel frattempo comunque già che ci siamo vi racconto qualche cosa di più sul mio riguardo giusto per incuriosirvi, se mai ce ne fosse bisogno, ancora di più. Dunque, quando ero piccolo mi ricordo perfettamente che mi piaceva moltissimo giocare al tiro al primino con il cancellino della lavagna... Hei, tu! Guarda che io ti lascio parlare, ma almeno non esagerare... Ho capito non mi interessa la mia genesi e volete che venga subito al sodo, presto fatto quindi; cominciamo quindi con il sistema di controllo che è rimasto pressoché invariato con il pulsante di fuoco che serve a tirare, saltare o "falciare" a seconda che abbiate o meno il possesso della palla, l'unica differenza è che questa volta il portiere si muove indipenentemente dall'ultimo difensore a cui era invece vincolato, questo onde evitare alcune segnature facilitate dal fatto che con una buona finta si potevano mettere fuori causa due giocatori contemporaneamente (almeno ammette i suoi difetti...), guarda che ti ho sentito sai! Non permetto queste intrusioni! Il mio predecessore non poteva essere assolutamente perfetto altrimenti non sarei potuto essere stato creato io!

Tornando all'estremo difensore la sua libertà d'azione è di gran lunga maggiore tanto che si potrebbe tranquillamente definire un "portiere volante". Venendo ai tipi possibili di partite ce ne sóno ben 1587 differenti (non fateci caso, le ultime due cifre vanno soppresse) e prevedono oltre alle esibizioni amichevoli (anche se questo non mi sembra comunque l'aggettivo più indicato per un gioco del genere), i campionati veri e propri e quindi il celebre torneo ad eliminazione diretta. Voi controllate la squadra blu chiamata Brutal Deluxe che arruola fra i suoi iscritti dodici validi giocatori dei quali nove andranno in campo come titolari mentre tre rimangono a disposizioni in panchina qualora dovesse "accidentalmente" accadere qualche cosa di grave a un loro compagno (chessò, un braccio attorcigliato alla caviglia per esempio...), ognuno possiede le proprie caratteristiche qualificative che dovrete sempre prendere attentamente in considerazione prima di schierare la vostra formazione in campo, molto interessante è il livello dell'aggressività che contraddistingue i veri campioni, quelli più spietati! Altra grandissima innvoazione di cui posso vantarmi è l'intro-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALL II

duzione di una componente manageriale che vi consentirà di vendere i giocatori più "mosci" acquistando al loro posto delle vere "bestie" oppure mandare un vostro atleta in palestra per una seduta intensiva d'allenamento. Passiamo quindi ad alcune informazioni relative all'arena di gioco, le dimensioni di quest'ultima sono state, su mia precisa richiesta, raddoppiate per consetirmi una maggiore privacy qualora volessi rimanere un po' da solo (questa poi...) ed è stato anche incrementato il numero degli oggetti da raccogliere. Altra modifica riguardo i punteggi, vi aggiudicherete infatti i punti segnando i gol (davvero? Chi l'avrebbe detto...) ma anche colpendo altri appositi "canestri" oppure costringendo un vostro avversario ad abbandanare il campo con un gran fallaccio (non c'è che dire: educativo!), ovviamente in questi due ultimi casi il punteggio sarà inferiore. Ci sono poi delle rampe tipo "flipper" che raddoppiano tutti i valori se ci farete salire sopra la palla, ovviamente questa potrebbe essere però un'arma a doppio taglio (va bene, ma intanto taglia pure tu che almeno il commento lo devo fare); ci sono poi sempre i teletrasporti laterali con la palla che entra da una parte ed esce dall'altra (quasi come le lezioni di latino...), ma ci sono anche dei generatori energetici che una volta colpiti scaricano sulla palla metallica un'enorme quantità d'energia che metterà fuori combattimento tutti i giocatori che dovessero malcapitatamente trovarsi sulla sua traiettoria, anche se forse nella versione definitiva l'effetto lo subirà solo il primo sfortunato... Come versione definitiva! Ma allora sei un demo, sei ancora un semplicissimo demo!!!... Ssssst! Oh, vai calmo recensore avventato, andiamoci molto piano con conclusioni affrettate che mi fai collassare i lettori. Non mi sembra proprio il caso di soffermarmi su questo particolare veramente irrilevante visto come stanno le cose, ormai infatti sono giunto a quel fatidico punto in cui finalmente puoi esclamare con somma soddisfazione "di essere stato un demo", anzi di "essere stato un bellissimo demo" (ah, ecco mi sembrava strano), quando infatti uscirà questa recensione sarò già da tempo un gioco vero e proprio a tutti gli effetti e allora mi raccomando, nessuna esitazione e venite subito ad acquistarmi! Violentemente vostro, vi aspetto con impazienza..."

MAX

Amiga

Dopo aver confezionato successi ormai leggendari come Xenon II, il recente Cadaver e soprattutto l'ormai mitico Speedball i Bitmap Brothers sono tornati nuovamente sulle pagine di TGM (che ovviamente è ben felice di ospitarli) per dimostrare nuovamente tutta la loro classe con una realizzazione che ancora una volta si dimostra impeccabile sotto ogni punto di vista. Graficamente è eccelso nonstante le foto non possano rendere il giusto merito a quella che è la caratteristica più importante e cioè la velocità superfluida (e queste sono due qualità che dovrebbero andare senpre a braccetto) che rende le partite davvero esaltanti. Per il resto di progressi rispetto al precursore ce ne sono parecchi altri su cui non mi soffermo nemmeno limitandomi a ricordare l'efficacissima componente manageriale ben supportata da una moltitudine di opzioni che gli conferisce un'assetto pressoché definitivo e pertanto molto difficilmente migliorabile. Un valanga di superBitmap complimenti! notevole e varia da scena a scena.

Globale 94%

ST

Il punto percentuale in meno è da imputarsi al numero dimezzato di colori presenti sullo schermo (nella versione Amiga per la prima volta un gioco Bitmap ne utilizzava 32, e per l'ormai riconosciuta minor incisività sonora, niente da dire invece sugli effetti speciali veramente strepitosi in entrambe le versioni. ST-repitosamente Bitmap!

Globale 93%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

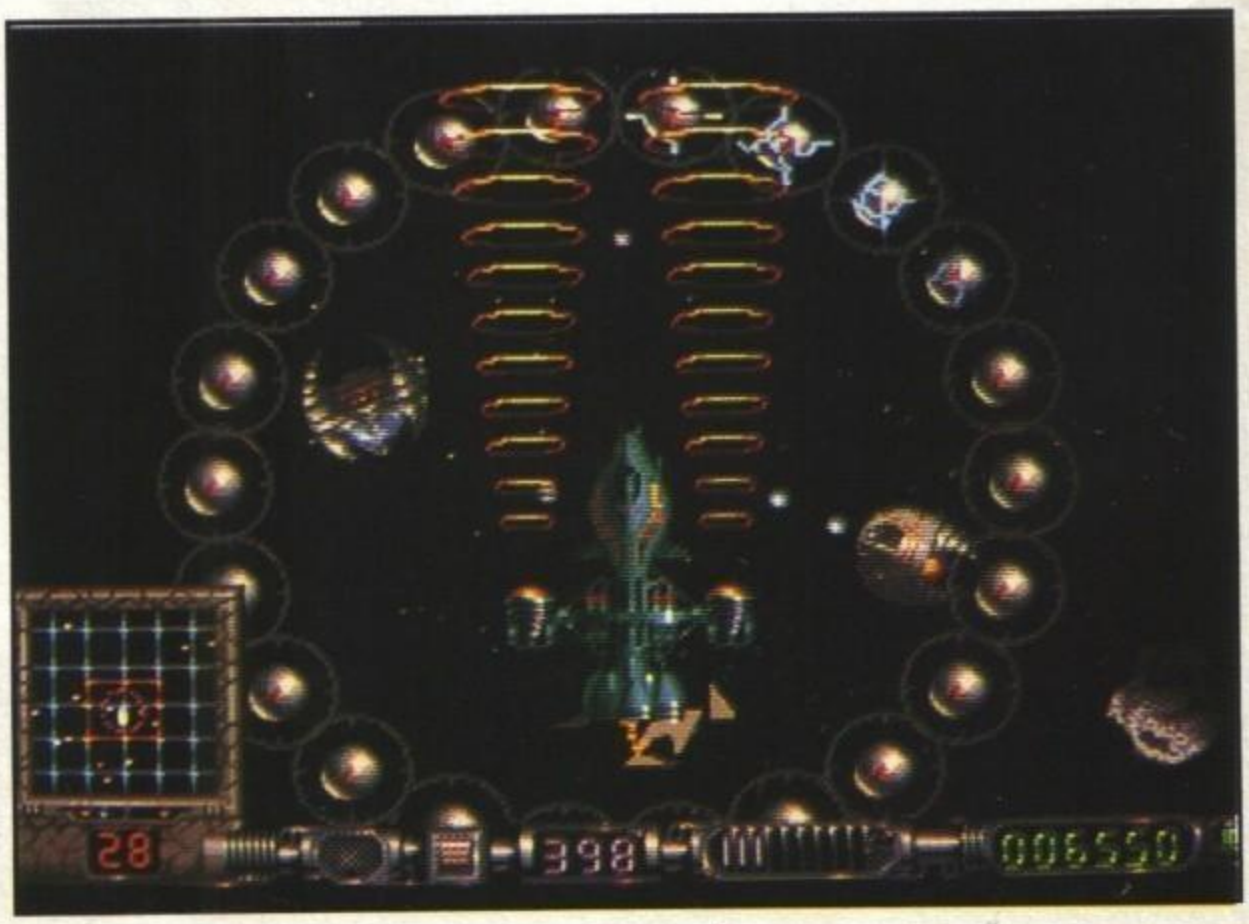
PSYGNOSIS PER AMIGA L.69.000

AWESO

Opportunamente consultato il vocabolario Inglese-Italiano ho quindi potuto riscontrare la seguente definizione per quanto riguarda l'altamente impronunciabile vocabolo "awesome": aggettivo che incute timore, terrificante, imponente, grandioso. Dopo aver trascorso giornate intere impegnato nell'assai difficoltosa recensione, sono arrivato alla conclusione definitiva che mai c'era stato un titolo che avesse riprodotto in maniera così perfetta e attinente le caratteristiche salienti di un gioco, e questa è giusto una premessa con la quale cominciare...

"Nel mezzo di cammin di nostra vita mi ritrovai per una galassia oscura ove la retta via era smarrita..." (Scusate l'inizio dantesco, ma il gioco m'ha così esaltato che vorrei addirittura comporre un cantico intitolato ai "Divini Reflections"). Con queste epiche parole (più o meno) iniziava il diario di bordo del capitano Alighiero che, alquanto turbato da una spedizione decisamente fallimentare nella regione di Skillion, si apprestava a fare il suo infelice ritorno a casa in compagnia di tutto il suo equipaggio che frattanto iniziava a manifestare un certo malcontento per una noia crescente che ancor più faceva rimpiangere le trattative commerciali improvvisamente svanite in fumo per un accordo non raggiunto fra Guelxi neri e quelli bianchi... E fu proprio a questo punto che nel tentativo di raddrizzare l'esito del viaggio il capitano decise per una deviazione imprevista nella non troppo distante galassia di Octarian, rinomata in tutto l'universo non solo per l'ostilità degli abitanti, ma anche e soprattutto per gli affari d'oro che vi si possono ivi concludere. Stabilita quindi la rotta d'avvicinamento al primo pianeta chiamato Aquoss, contraddistinto per l'assenza quasi totale di terre emerse, il capitano poté rivedere meglio le informazioni di cui disponeva, le quali, a una seconda e più attenta lettura, erano ancora meno rassicuranti; l'intera galassia era infatti da secoli impegnata in una sanguinosissima guerra con la razza guerriera dei Ghibellixi che quindi costituivano un pericolo in più per chiunque attraversasse quella zona di spazio, per non parlare poi della presunta esistenza di serpentoni stellari di proporzioni bibliche (il famoso Leviathano) di cui però nessuno è riuscito ad accertarne l'esistenza, avendo concomitantemente all'icontro terminato la propria. Ma una ben peggiore incombenza ignorata da tutti minacciava l'intero sistema, si era infatti prossimi a una risoluzione molto drastica della disputa mediante l'impiego di un potentissimo cannone a energia solare che, una volta caricato, avrebbe spazzato via in un solo colpo l'intera galassia (accidenti se ne aveva da scontare di peccati il nostro Alighiero). Ma a questo punto la decisione era ormai irreversibile e così, mentre si era ormai prossimi a raggiungere l'orbita di Aquoss, il capitano più determinato che mai ricordava alla sua ciurma il prezioso insegnamento degli avi adeguatamente ritoccato "fatti non foste per viver come bruti, ma per seguire sollazzo e lucritate...".

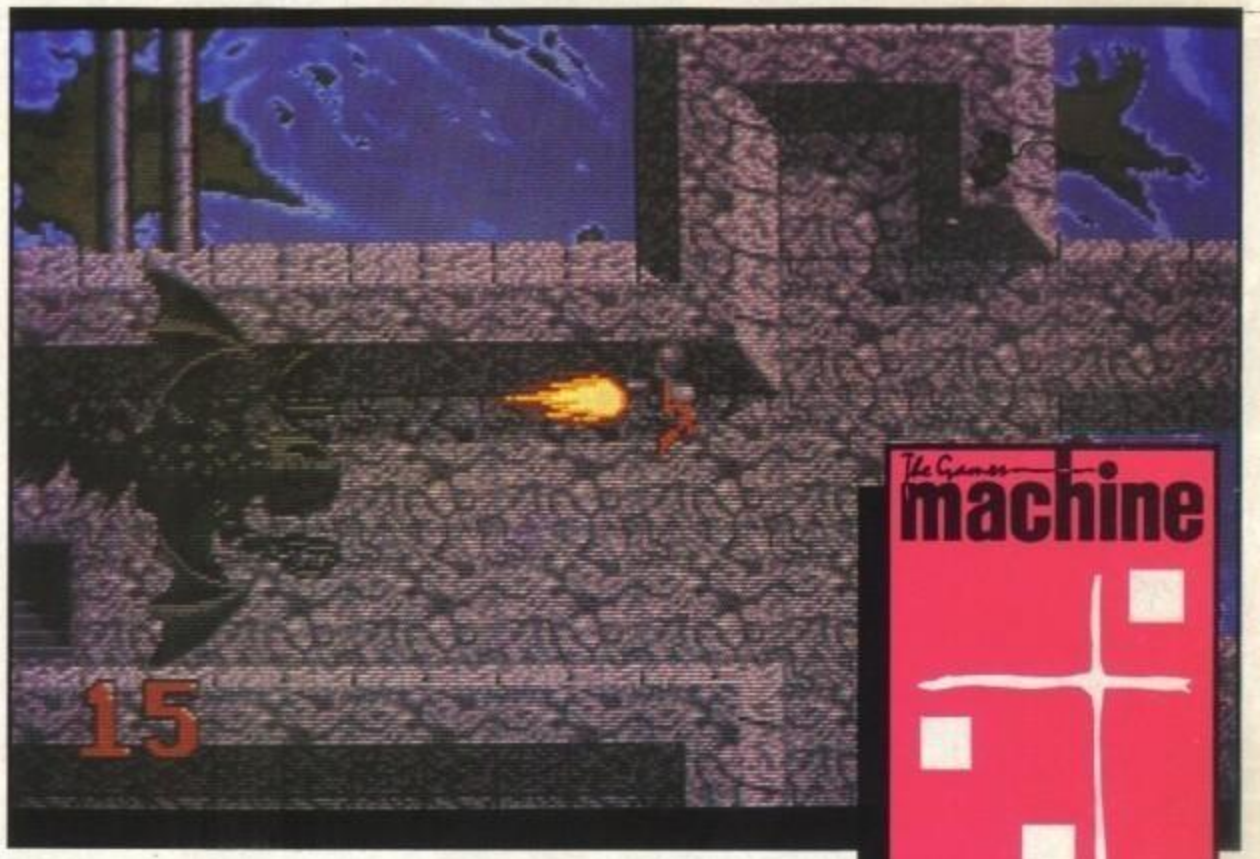
Questa è grossomodo la vicenda nei suoi caretteri essenziali, mi appresto ora ad affrontare un discorso più approfondito, una sorta di radiocronaca, delle molteplici qualità che il gioco racchiude sui tre dischetti che troviamo all'interno della sua magnificente confezione. Il primo interrogativo che mi sono posto una volta conlcuso il primo caricamento (che poi prosegue anche durante la "proiezione") è stato quello di accertarmi se avessi realmente acceso il computer o se invece era la televisione e avevo appena assistito alla sigla di una nuova serie di Star Trek, la sequenza animata introduttiva è infatti la cosa più incredibile che abbia mai visto fare su un computer ed escludo a priori che non ne rimarrete allucinati



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ME



anche voi, quando poi l'astronave viene distrutta vi assicuro che per una frazione di secondo ho temuto per un'alquanto improbabile esplosione del tubo catodico, un simile effetto sarebbe, a mio giudizio, più che meritevole dell'Oscar degli effetti speciali, vedere per condividere. Conclusa l'intro e ripreso quel minimo di conoscienza indispensabile per infilare i due dischetti del gioco nei due drive ho avuto qualche secondo di pausa prima di arrivare al menù principale dal quale comincia la nostra avventura... La prima fase mostra la vostra astronave di grandi dimensioni collocata nel mezzo dello schermo di un quadrante stellare, il principio con la quale questa si muove è grossomodo lo stesso del Rotoscape utilizzato in Rotox... Rotox? Ah, ah, ah... Oppure anche da Operation Harrier... Operation Harrier? Ma se al confronto sembra fatto sul Vic 20! Questa prima parte è davvero qualche cosa di incredibile, azione superfluida e magicamente giocabile nonostante le dimensioni del vostro mezzo avrebbero fatto pensare tutt'altro. Quello che dovete fare è eliminare completamente le astronavi nemiche raccogliendo dei preziosi dischi che alcune perdono una volta distrutte oppure, nel caso si trattasse di un campo d'asteroidi, sondare i meteoriti con delle opportune apparecchiature da comprarsi in seguito e che permettono di estrarre dei cristalli molto remunerativi. Ripulita la zona comparirà una schermata d'intermezzo che vi mostra il vostro carico, le armi disponibili fra cui scegliere quella da utilizzare e l'efficienza degli scudi, dopodiché si riprende l'avvicinamento al pianeta che, se non troverà altri intoppi (e nel corso nel gioco vi dico già che ne troverete in abbondanza: pirati, api spaziali, bombardieri, creature, campi minati...), si concluderà con l'arrivo in orbita. A questo punto viene sganciato dal resto dell'astronave la piccola navetta di prua con la quale dovrete affrontare il sopracitato serpentone galattico in una fase che ricorda molto da vicino Space Harrier... Space Harrier? Ah, ah, ah... Inutile dire che anche in questo caso siamo ad anni luce di distanza (anni Reflections per istituire una nuova unità di misura comparativa). Si arriva quindi in orbita e si procede con la discesa in picchiata fin sulla superficie del pianeta (e devo confidarvi che una leggera sensazione di vertigine l'ho provata), a questo punto dovete solo trovare la base d'attracco (facendo ovviamente attenzione a tutto quello che si muove, toppo facile altrimenti!) che dopo un po' vi viene fortunatamente segnalata da opportune freccie, in questa fase il gioco si trasforma in un'eccellente sparaefuggi a scorrimento multidirezionale visto dall'alto (tipo Quartz per citare il primo che m'è venuto in mente) il cui unico problema è forse quello di durare troppo poco prima di trovare l'approdo (è infatti talmente ben fatto che non avrei affatto disprezzato proseguire ancora per un po' la perlustrazione). A questo punto venite scaricati sulla base dalla navetta e dovrete perlustrare attentamente la costruzione sospesa fino a trovare il passaggio che conduce nel sottosuolo alla zona commeciale (per fare questo potete disporre di tre valorosi soldati), questa sezione può essere definita come una sorta di Beast visto dall'alto, non aggiungo altro perché l'affermazione si commenta da sola. Trovato il passaggio inizia la fase prettamente strategica che come qualsiasi altra è realizzata in maniera impeccabile, per prima cosa potete vendere i cristalli o i dischi per acquistare crediti con i quali incrementare il vostro arsenale (primi fra tutti gli scanner per gli ateroidi), bisogna quindi risolvere il problema del carburante la cui scarsità è l'inconveniente predominante di tutto il gioco con il conseguente rischio di poter rimanere imprigionati senza combustibile su di un pianeta della galassia che vi ricordo essere in procinto di venire completamente polverizzata. L'unico modo per ottenere nuovo carburante è portare a termine degli scambi commerciali, inizierete quindi con il vendere i prodotti medicinali che avete nella stiva e quindi dovrete stipulare in maniera conveniente un contratto che si dimostri quanto più vantaggioso possibile una volta raggiunto il pianeta sucessivo. A questo proposito bisogna ricordare la presenza di una mappa stellare che anche se all'inizio può risultare un po' disagevole da utilizzare consente invece non solo di calcolare le distanze e le quantità di carbuante necessario, ma anche di modificare le orbite simulando il passare del tempo, che in quel caso trascorrete in albergo (compatibilmente con la disponibilità di crediti, vi ricordo infatti che la pulizia dei piatti per pagare il conto non viene prevista...) in maniera tale da affrontare un tragitto più breve. A questo punto farete ritorno sull'astronave madre per ricominciare il tutto una seconda volta, e poi una terza, e poi una quarta... L'unica cosa che mi rattrista è che dopo l'ottava il gioco dovrebbe essere finito, ma nel frattempo...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RIFLESSI REFLECTIONS

Quello che è ormai divenuto uno dei più famosi gruppi di programmatori è oggi costituito da quattro elementi: Martin Edmonson con il nuovo arrivato Cormac Batstone alla grafica e i due fratelli Tim e Lee Wright al sonoro, coadiuvati poi da altra gente fra cui vale indubbiamente la pena ricordare Jim Bowers autore della fantascientifica introduzione. Awesome è indubbiamente il loro gioco meglio risucito, ma può essere comunque interessante ricordare (se mai ce ne fosse bisogno) i precedenti tre titoli di cui si sono già resi artefici, mi riferisco a programmi molto importanti che sono stati nell'ordine Ballistix e soprattutto i due episodi del fortunatissimo Shadow of the Beast. Ed è indubbiamente proprio grazie a questi ultimi due indiscutibili "capolavori tecnici" (accogliendo almeno in parte le opportune critiche che si sono rivolte all'effettiva giocabilità per i quali si sarebbe potuto obiettare sul "capolavori" e basta) che il gruppo si è guadagnato quella più che meritata fama di cui gode per saper sfruttare come forse nessun altro al mondo lo straordinario potenziale dell'Amiga. Ognuna delle loro realizzazioni, lasciando forse perdere il comunque estrememente divertente Ballistix che deve essere considerato come un capitolo introduttivo a parte, può infatti pienamente contare su un impatto grafico e sonoro da vero "shock audiovisivo" al cui confronto la stragrandissima maggioranza delle altre realizzazioni non possono che uscirne ridimensionate. La cosa deve poi essere particolarmente apprezzata per la lungimiranza che gli ha visti prendere questa decisione un paio di anni fa, periodo in cui l'Amiga non era ancora così diffuso (specie in Inghilterra), quando cioè poteva essere un rischio impegnarsi così completamente con una macchina che ancora non dominava il mercato. Considerata quindi l'immensa mole di lavoro che necessita ogni gioco, Awesome per esempio è stato cominciato più di un anno e mezzo fa e sviluppato parallelamente ai due Beast, non c'è certo da meravigliarsi di come le produzioni Reflections non possano superare i due titoli all'anno, ma se continueranno a mantenere questo livello non saremo certo noi a lamentarcene! Immagino che vorrete sapere anche qualche cosa riguardo ai progetti futuri, curiosità più che legittima e che quindi vi soddisfo con una vera notizia bomba: come era forse prevedibile verremo infatti nuovamente trascinati nell'ombra per un nuovo capitolo del più controverso gioco di questi ultimi anni, è infatti già in preparazione... BEAST III!

P.S. Se per caso qualche cosa dovesse andarvi male non fatene un dramma, la sequenza che sancisce il vostro fallimento è qualche cosa che vale comunque la pena vedere. Questo sì che si chiama perdere con dignità!

Amiga

Credo che Awesome debba essere necessariamente considerato uno dei migliori giochi mai apparsi sull'Amiga. Una simile frase iniziale potrebbe sembrare un tantino altisonante, ma vi assicuro che è ampiamente motivata. Come ci si poteva infatti attendere da una produzione Reflections la grafica è il sonoro sono ai massimi livelli, ma questa volta è avvenuto anche quel tanto sospirato ulteriore passo in avanti che consente al gioco oltre a essere "tecnicamente mostruoso" di dimostrarsi anche straordinariamente giocabile (risolvendo quel drammatico problema che finiva inevitabilmente per sminuire il valore complessivo dei giochi precedenti) e soprattutto perfettamente integrato con una componente strategica altamente coinvolgente che lo ripropone a pieno merito come l'Elite di questa nuova decade. Se a queste considerazioni si aggiunge anche una cinematica introduzione animata come mai se ne erano viste prima (avevamo detto lo stesso per Killing Game Show, ma evidentemente non si può mai porre un limite nemmeno all'impossibile), una confezione formato espanso d'incredibile impatto con acclusa l'ormai consueta maglietta (puntualmente fatta sparire da qualche ladruncolo per il momento ancora senza nome, MA ne sai qualcosa?), per non volere poi ulteriormente ribadire ancora quella varietà davvero straordinaria di fasi completamente differenti fra loro al punto tale che avrebbero benissimo potuto costituire degli ottimi giochi anche se presi separatamente. Peccato solo che Natale sia già passato, difficilmente avreste potuto ricevere un regalo più gradito, fidatevi.

Globale 95%

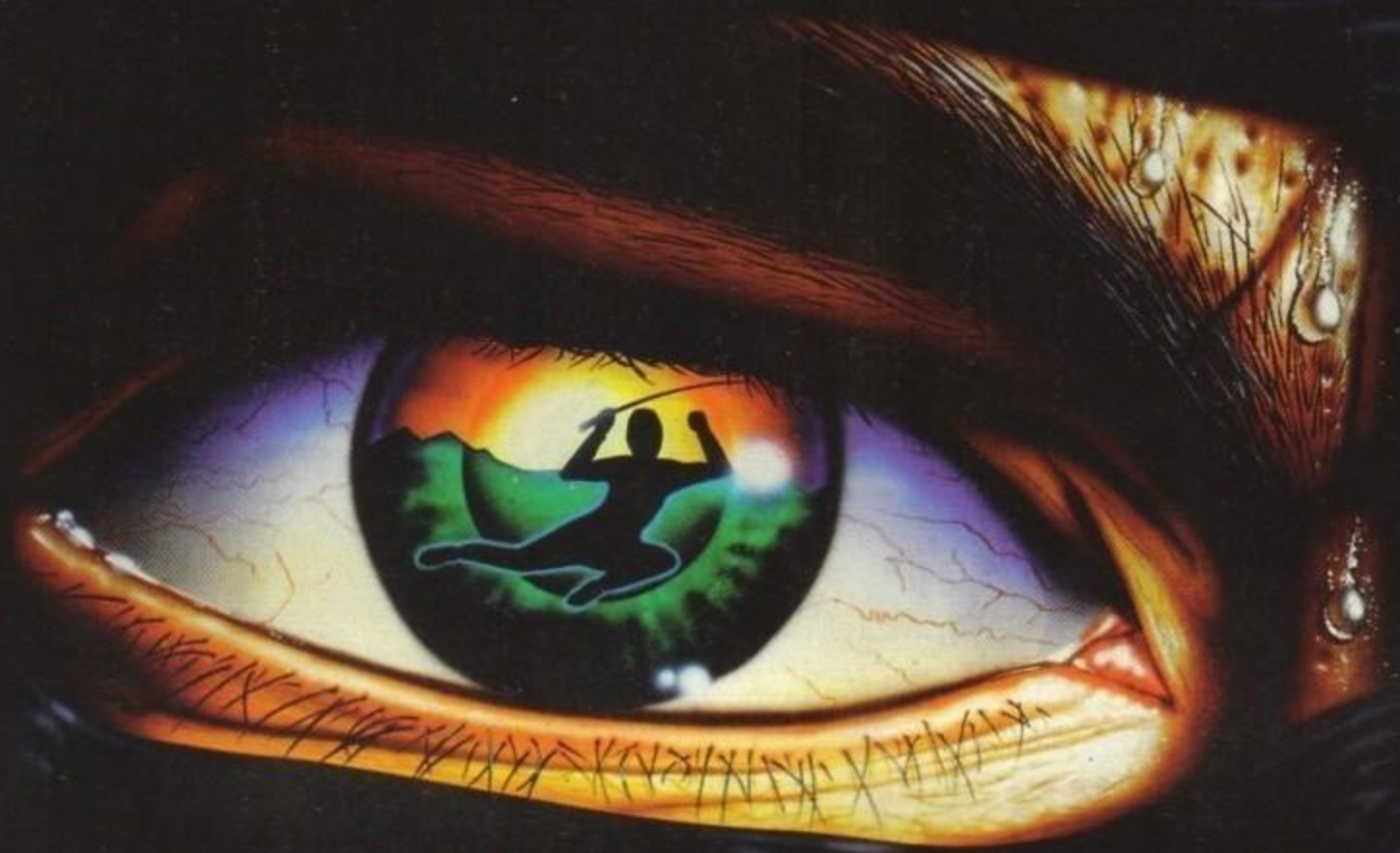
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RICORDA... LA TUA PROSSIMA SCELTA DEVE ESSERE

S Y S T E M · 3



NINJA Remix

16 BIT

ATARI·ST

AMIGA

Lit. 49.000

MAI USCITO PRIMA SUI

La System 3 è conosciuta come il più prestigioso team di programmatori di giochi originali.

Last Ninja Remix, basato sul famosissimo LAST NINJA, è caratterizzato dalle grafiche migliori mai realizzate per un computer a 16 bit.

Scenari animati realisticamente.
Last Ninja Remix offre al giocatore l'ultima sfida nel campo degli arcade-adventure ispirati ad arti marziali.

E' LA PERFEZIONE.

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

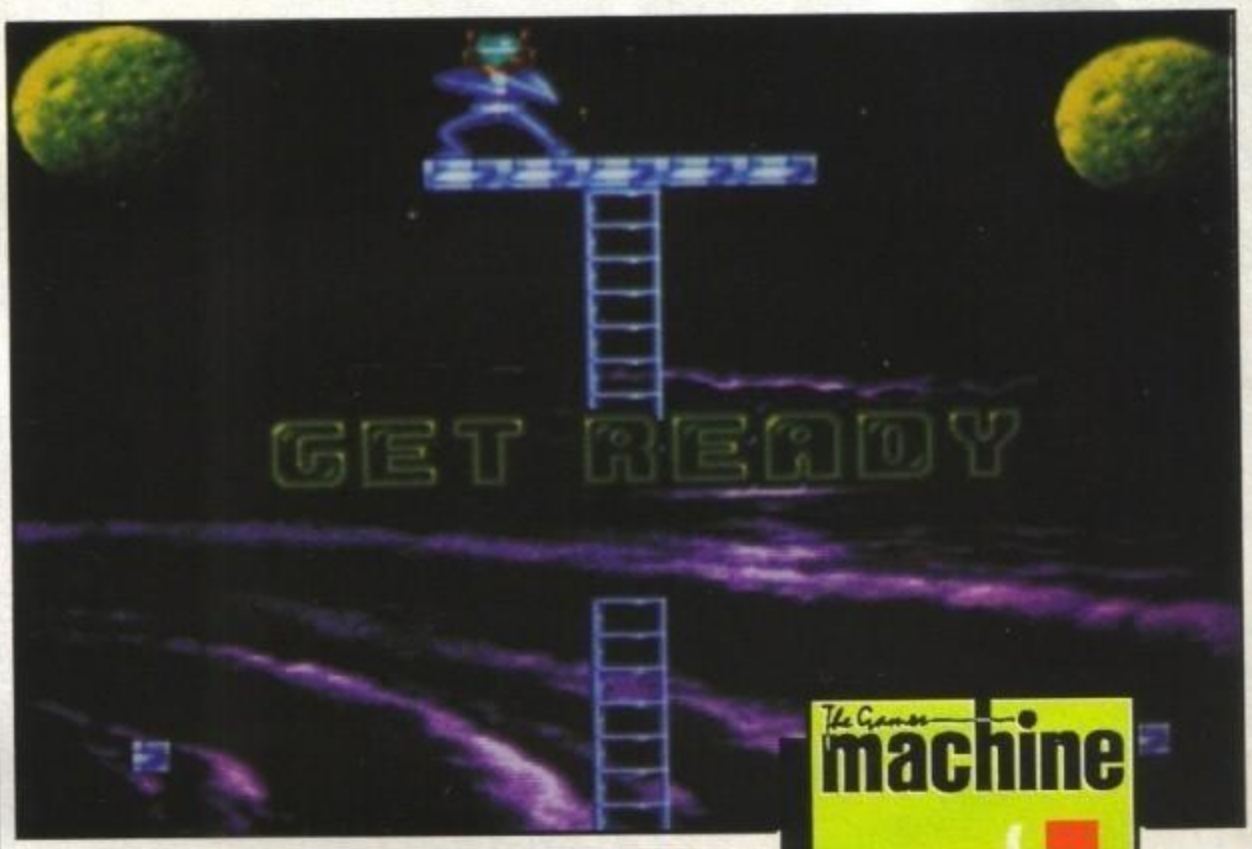
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DEMONWARE PER AMIGA L. 39.000

OOPS-UP

Prendendo in mano la confezione del nuovo gioco della Demonware non si riesce assolutamente a capire di che cosa si tratti. Comunque aprendo la scatola ci troviamo di fronte a un mega manuale di circa 70 pagine. Per fortuna le istruzioni in italiano sono lunghe poco più di dieci pagine. Cosa molto carina del manuale è il fumetto che precede le istruzioni vere e proprie. Ci viene raccontata in breve la storia che ha portato alla creazione di questo gioco da parte del programmatore. Unica pecca è che il fumetto è tradotto in francese, in tedesco, in inglese, ma non in italiano. Chissà perché?



Terminato di leggere il fumetto (Pfui!) possiamo finalmente goderci le istruzioni, che sono però molto corte e non ci presentano la solita motivazione che porta il nostro eroe a distruggere delle rocce rimbalzanti (questo infatti sarà il nostro obiettivo!).

Dopo aver spulciato per bene il manualone non ci resta che inserire il dischetto del programma nel nostro computer. Fino adesso l'impressione del gioco è così, così. Immediatamente ci compare davanti agli occhi un disegnino e una canzone sottofondo. Ascoltandola brevemente non si può non capire che è l'ultimo successo degli Snap, digitalizzata perfettameente. Questa soave musica ci accompagnerà per tutto il gioco.

Dopo un breve periodo di caricamento eccoci finalmente allo spazio dedicato alle opzioni. In tutto sono 7. Due servono per decidere in quanti giocare (l'opzione per due giocatori è molto divertente poiché si gioca simultaneamente insieme). Altre due opzioni sono dedicate alla musica. Si può decidere infatti se sentirsi gli Snap per

The Games machine TOP SCORE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tutta la partita oppure se si desidera udire i semplici effetti sonori del gioco come "Boom", "slortch" ecc..
Interessante opzione è quella che ci permette, attraverso codici che ci verranno forniti di volta in volta, di scegliere da che pianeta partire. Le ultime due opzioni servono a visionare i records e i crediti.
Nostro principale obiettivo è visitare una marea di pianeti diversi e distruggere i vari asteroidi saltellanti che ivi si trovano. Facendo questo saremo in grado di prendere uno dei 99 pezzi che costituiranno la nostra nave spaziale.
Dopo aver scelto il numero di giocatori il computer ci farà sapere da che pianeta partiremo e qual è il suo codice. Saremo immediatamente proiettati in questo mondo, pieno di balzellanti palle. Armati di una specie di fiocina, dovremo far "scoppiare" gli asteroidi che si divideranno ogni volta in altri due asteroidi sempre più piccoli. Durante il gioco potremo impossessarci di altre armi. Se saremo fortunati avremo lo sparo doppio che ci permette di tirare continuamente fiocinate ai poveri asteroidi. Esistono poi altri due tipi di armi: la pistola, molto comoda quando gli asteroidi sono ormai diventati minuscoli, e il muro magnetico, che sarebbe praticamente una fiocina normale, con l'unica differenza che resta tesa fino a quando non colpisce un asteroide.
Giocando potremo aumentare il nostro punteggio con una vasta gamma di bonus. Ma non è finita qui: talvolta ci potrà anche capitare uno scudo, che ci difenderà da eventuali collisioni con gli asteroidi, una vita infinita e un bonus che blocca per pochi istanti tutti gli asteroidi in zona!
Ogni volta che avremo completato un livello il computer ci mostrerà che pezzo della nostra nave spaziale abbiamo conquistato.
Per concludere, il gioco che all'inizio non mi aveva molto appassionato, vi terrà attaccati ai vostri schermi per mooolto tempo!

Aaron Ghirardelli

Amiga

Questo programma è completo in ogni suo punto, dalla grafica dettagliatissima alla colonna sonora indiscutibile. E' un gioco che probabilmente all'inizio vi lascera' perplessi, per la sua semplice meccanicità. Vedrete però che in breve tempo vi conquisterà e non riuscirete a farne a meno. Sicuramente da aggiungere alla vostra softteca.

Globale 95%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

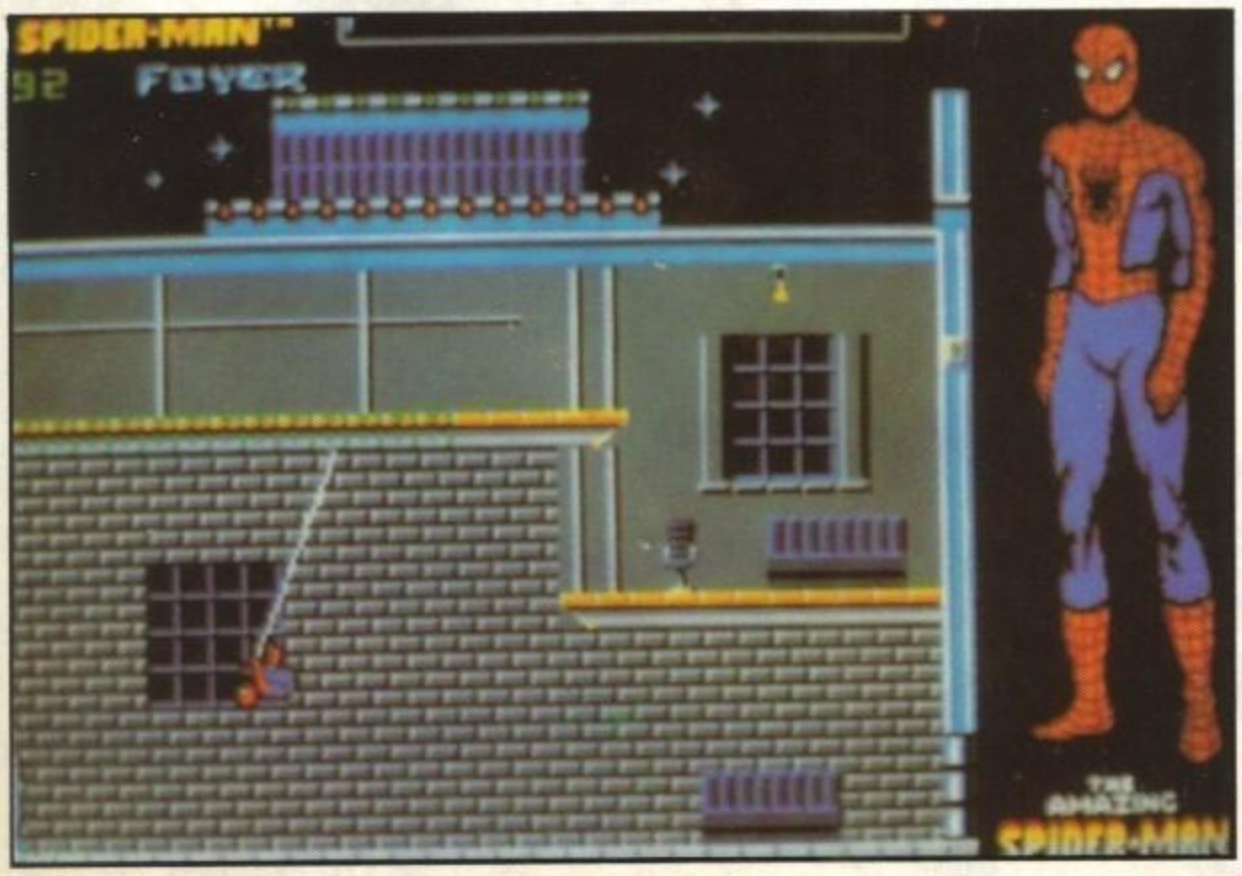
EMPIRE PER AMIGA L. 29.000

SPIDE

Dopo Doctor Doom's Revenge, The Punisher e Lupo Alberto, prosegue la serie di videogames ispirati ai fumetti. E' infatti il momento di Spiderman, ovvero l'uomo Ragno, come si dice da noi. Riuscirà il nostro eroe a incollarci al monitor con le sue ragnatele?

L'obbiettivo di questo nuovo gioco della Empire è di salvare la vostra amata Mary Jane. Un giorno infatti, mentre Peter Parker (alias Uomo Ragno) era al lavoro, improvvisamente ha fatto irruzione a casa sua il perfido Mysterio, un criminale mago degli effetti speciali. Costui ha rapito la moglie di Parker (ebbene sì, anche l'Uomo Ragno si è sposato, non più di due anni fa), lasciando però un indizio: una scatola di cerini con la pubblicità di uno studio cinematografico. Tornato a casa Peter ha potuto facilmente trovare l'indizio e, travestitosi da Uomo Ragno, si è precipitato agli studios per salvare la sua povera mogliettina.

Da questo momento in poi sarete voi a guidare l'Uomo Ragno attraverso tutti gli studios. Le armi che avrete a disposizione sono: il votro potere di aderire a tutte le superfici e l'incomparabile ragnatela che potrete lanciare in otto direzioni.



Purtroppo non sempre potrete attaccarvi ai muri, infatti Mysterio ha furbamente spalmato alcune superfici con uno strano liquido che vi farà immancabilmente scivolare!

All'interno della confezione del gioco potrete trovare un manuale dettagliato con le schede di tutti i personaggi che fanno parte di questo gioco, un magnifico poster firmato da Todd Mcfarlane e una copia del primo numero della nuova testata che in America è stata dedicata al nostro amico tessiragnatele. Pensate che questo giornalino ha già raggiunto il valore di L.50000 e non è uscito in edicola da neanche cinque mesi!

Il gioco è strutturato in un solo dischetto. Dopo averlo inserito nel vostro computer comparirà una richiesta di codici. Dovrete infatti rispondere ad alcune domande riguardanti l'universo Marvel (si chiama così la casa editrice che pubblica le avventure dell'aracnide). Subito dopo aver risposto alle domandine potrete gustarvi uno splendido slide show che vi racconterà la trama del gioco. Sarete poi pronti ad affrontare il perfido criminale dalla testa lucida!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

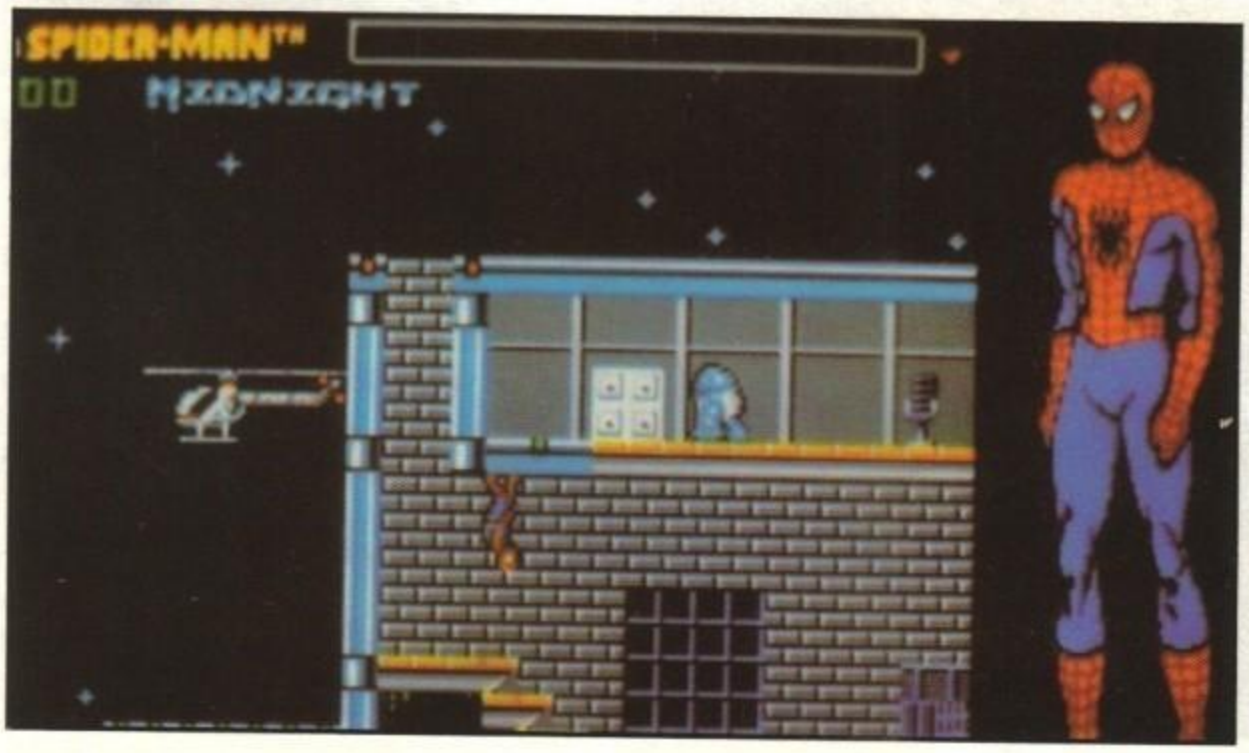
http://www.oldgamesitalia.net/

RMAN

Lo schermo del gioco è diviso in due parti principali. Una dove vi è il gioco vero e proprio, mentre un'altra dove viene indicato il vostro stato di salute. E' rappresentato un Uomo Ragno disegnato e ogni volta che verrete colpiti, una parte di esso verrà cancellato e al suo posto ci saranno ossa. Come una radiografia all'arrampicamuri!

Come già detto prima dovrete girare tutti gli studi per trovare la vostra amata. In ogni stanza ci saranno però trappole mortali e muri che si apriranno solo se voi riuscirete ad attivare pulsanti ben nascosti. Potrete attivarli camminandoci sopra o sparando addosso la ragnatela. Questa vi sarà molto utile durante il gioco per poter svolazzare sugli androidi che il perfido Mysterio vi manderà addosso!

Con la tela potrete anche immobilizzare vari animali e mostri che incontrerete durante il vostro piccolo viaggio. Le difficoltà saranno molte ma fatevi forza pensando a CHE RICOMPENSA vi darà la bella e prosperosa Mary Jane, quando l'avrete trovata. E se poi invece lei volesse restare con Mysterio, uomo molto più affascinante (si sa che gli uomini calvi attraggono, no?)?



Amiga

Il gioco si presenta molto avvincente. Non dovrete solo sparare a tutti ma sarete anche costretti a ragionare per trovare le soluzioni dei vari schermi. La grafica e il sonoro sono molto buon. Complimenti agli autori per lo sprite dell' Uomo Ragno che, nei suoi movimenti, sembra vero! Sicuramente da comperare!

Globale 90%

http://www.oldgamesitalia.net/

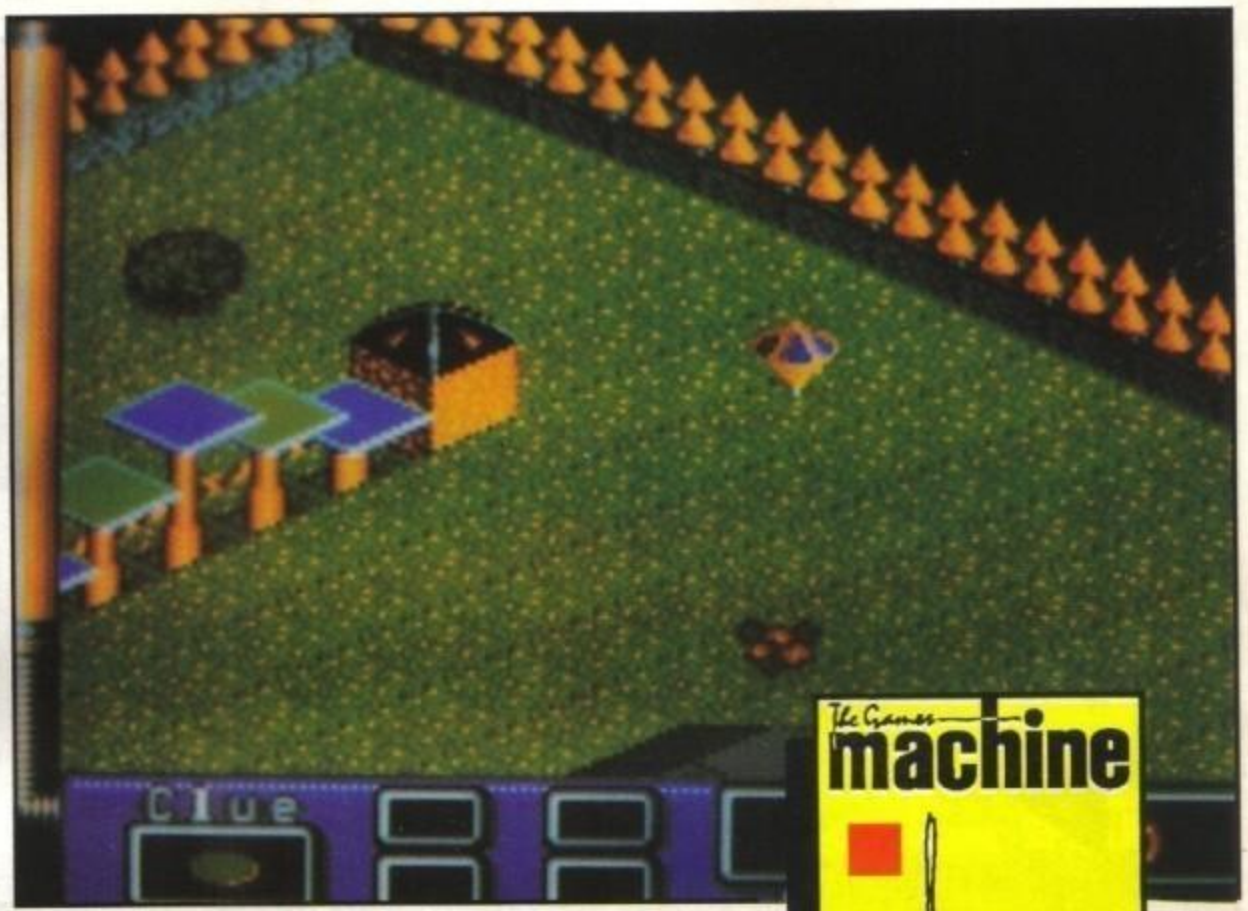
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

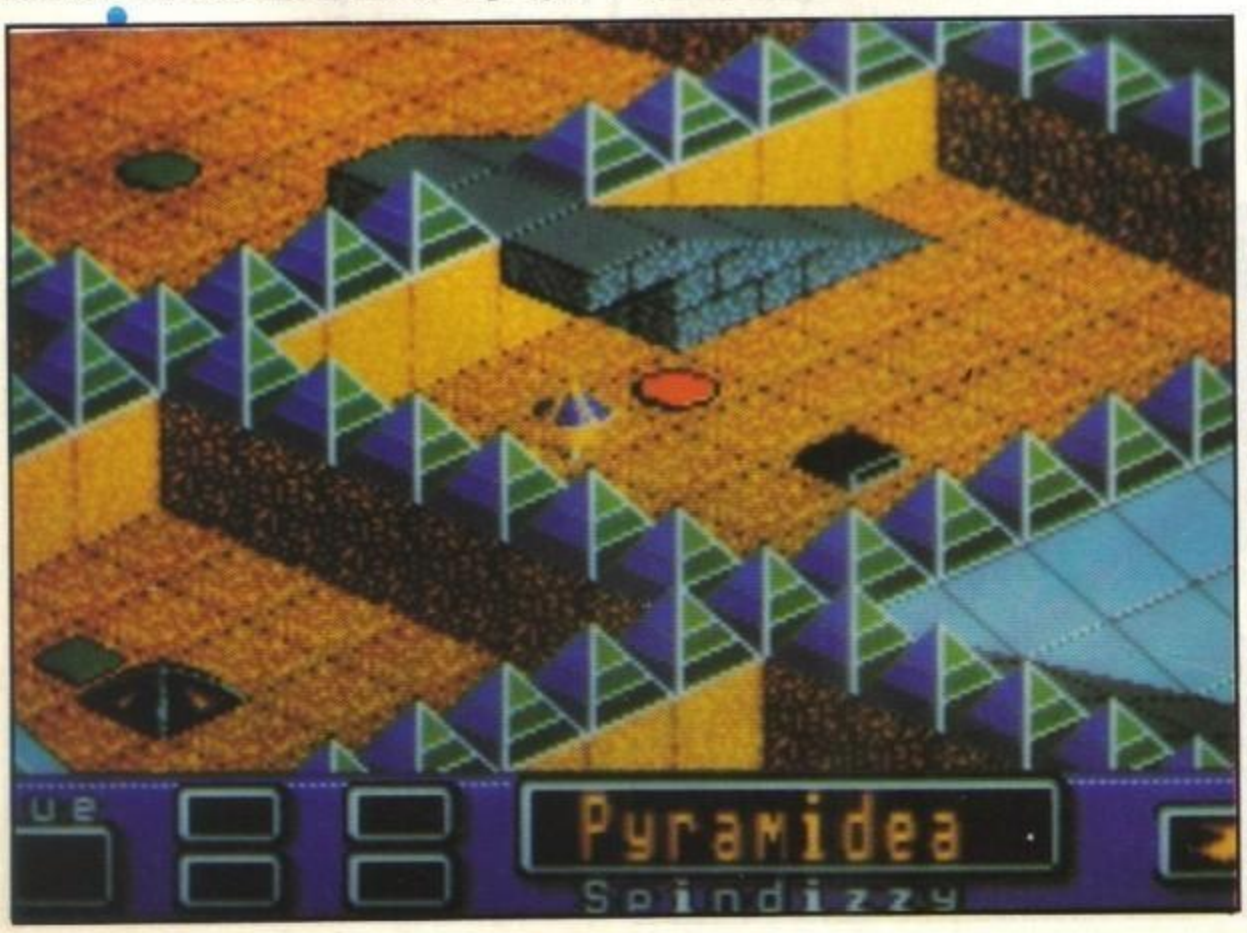
ELECTRIC DREAMS PER AMIGA

SPINDIZZY W

Qualche anno fa un gioco che vedeva protagonista una trottola denominata Geographical Environmental Reconnaisance And Land-mapping Device fece impazzire la quasi totalità dei videogiocatori ottobittisti. Come, non vi ricordate? Beh, forse se vi dico che la trottola era più comunemente chiamata Gerald e il gioco era Spindizzy...



"Missione Spindizzy compiuta, signore!" esclamò con un'evidente vena di orgoglio nella sua voce il videogiocatore cadetto. La risposta del mega-comandante dei videogiocatori Granblastatorbaranbandeiblastatori non si fece attendere: "Bravo cadetto, me ne compiaccio. E le dirò, sono talmente soddisfatto del suo lavoro che ho qui pronto un altro incarico da affidarle: il progetto Spindizzy Worlds". Il cadetto rimase per qualche secondo paralizzato: "Veramente volevo pigliarmi una settimana di riposo... In ogni caso sono pronto! Quale potentissimo mezzo mi sarà ora affidato? Sa, l'ultima volta con quella malefica trottola chiamata Gerald ho rischiato più volte di lasciarci le penne..."Il potentissimo mezzo non è nient'altro che il medesimo Gerald potenziato e velocizzato. Ma non s'abbatta così e venga che le devo mostrare qualcosa" Il comandante indicò un monitor. "Vede quei due sistemi planetari? Il primo è composto da 9 ed il secondo da 23 mondi, che devono essere affrontati e portati a termine ed è inutile che le dica che questo è compito suo." Il sudore scendeva ora copiosamente sulla fronte del cadetto: "Sì, d'accordo, ma posso almeno sapere come sono fattti questi mondi?". "Beh, general-



The Games machine
STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VORLDS

mente sono composti da dieci-quindici livelli, ma l'obiettivo di ogni mondo varia da caso a caso: in un pianeta dovrà percorrere un tracciato pieno di salite e discese, trappole e fossati entro un tempo limite, in un altro dovrà affrontare pericolosissimi labirinti al fine di trovare l'uscita oppure evitare i maledetti alieni che lo popolano... Ah, dimenticavo, ogni volta che commetterà un errore perderà una certa quantità di fuel e quando il livello del carburante raggiungerà lo zero..". "Cosa? Cosa? COSA?" urlò il giovane. "La morte... Ma non preoccuparti, basta stare attenti. Inoltre è sufficiente che prema quel tasto e usufruirà di un'utilissima mappa. Se poi non è soddisfatto della visuale in 3D isometrico che ha dal suo monitor potrà ruotare il tutto di novanta gradi. Ma questi sono solo optionals: l'importante è che sfrutti gli ascensori, i teletrasportatori e i passaggi segreti sparsi ovunque. Bene, ora può andare". "Grazie signore..." sussurrò il nostro eroe con il filo di voce che gli era rimasto . "Ah, un ultima cosa. Buona fortuna' Ne avrà molto bisogno!". Il cadetto non poté rispondere che in un'unica maniera: "Ma vaffa..."

Simone Crosignani

Amiga

Spindizzy Worlds o Spindizzy 2 o in qulasiasi altro modo lo vogliate chiamare è davvero stupendo. All'inizio, come ogni volta che si vede un vecchio classico "remixato" sull'Amiga, si rimane un pochettino delusi, ma bastano un paio di partite per apprezzare in pieno questa nuova versione di Spindizzy. Perché di nuova versione si tratta: tanti mondi da visitare, tonnellate di livelli da affrontare, un pacco di temibili nemici... La grafica e il sonoro sono buoni, la giocabilità c'è, la longevità pure... Non posso che conisgliarvi di comprarlo: è davvero irresistibile!

Globale 90%

TGM e ZZAP!

RITORNANO IN TV TUTTI I GIORNI

SU ITALIA 7 alle 13.45 e alle 19.15

IL SABATO alle 19.30 e LA DOMENICA alle 22.30

CON USA TODAY

LA TRASMISSIONE di

MUSICA, CINEMA E VIDEOGAMES.

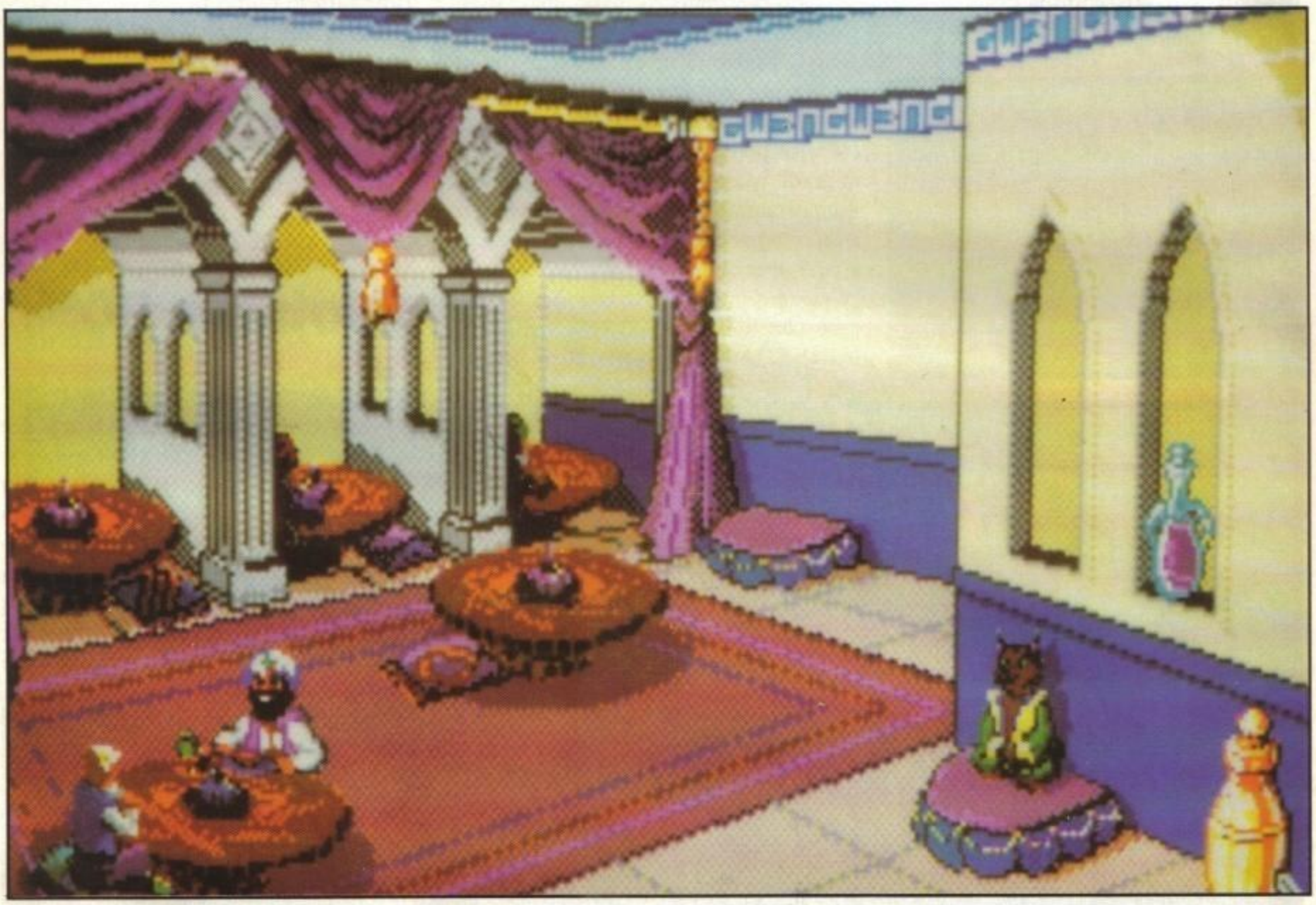
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCOLADE PER PC

ALTERED DESTINY



Una nuova avventura grafica viene sfornata dalla Accolade che, per quanto ne so, in questo genere è alle prime battute, non certo come la... calma ragazzi, ogni cosa a suo tempo.

P.J.Barret è decisamente un uomo realizzato: un lavoro ben retribuito, una deliziosa ragazza che lo adora e una vita tutto sommato tranquilla, cosa chiedere di più? Sfortunatamente i videogiochi ci insegnano che le vite più tranquille devono diventare per qualche strano motivo infernali. Cosa succederà, infatti? Andiamo con ordine.

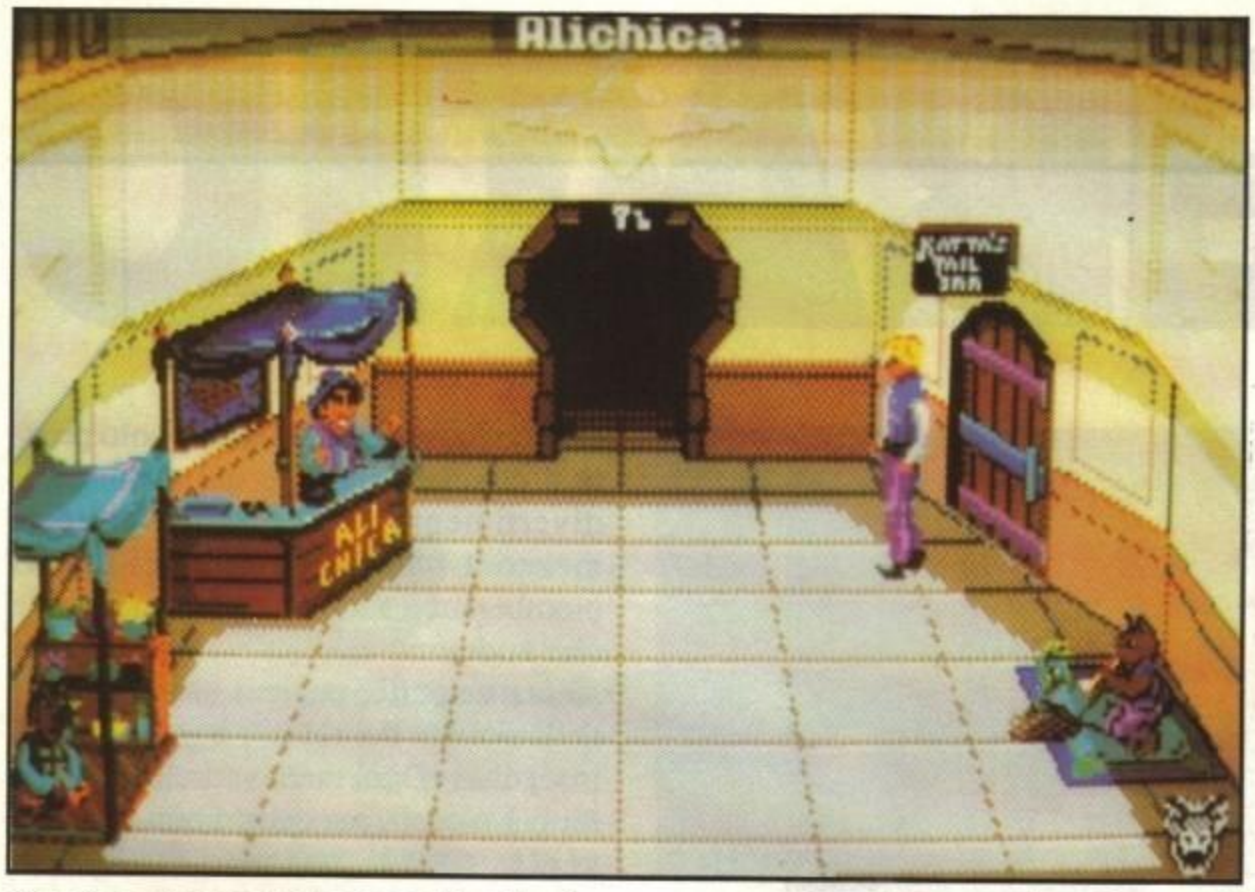
P.J. aveva appena fissato telefonicamente un appuntamento con la sua bella Trudy e tutto faceva pensare a qualcosa di veramente entusiasmante, anche perché prima di mettere giù la cornetta la ragazza aveva accennato a della biancheria intima (di più non posso dire, sapete, la censura).

Ed ecco quindi il nostro protagonista fare un salto a casa, farsi bello per l'occasione ed uscire per... per andare da lei, direte voi. Sbagliato! per andare all'appuntamento non avrebbe bisogno di muovere un passo visto che è proprio a casa sua: sta andando a ritirare il televisore dal negozio di riparazioni (cosa se ne faccia poi proprio per quella sera è un mezzo mistero: che abbia certe strane tendenze?). Fa niente: P.J. entra nel negozio proprio nel momento

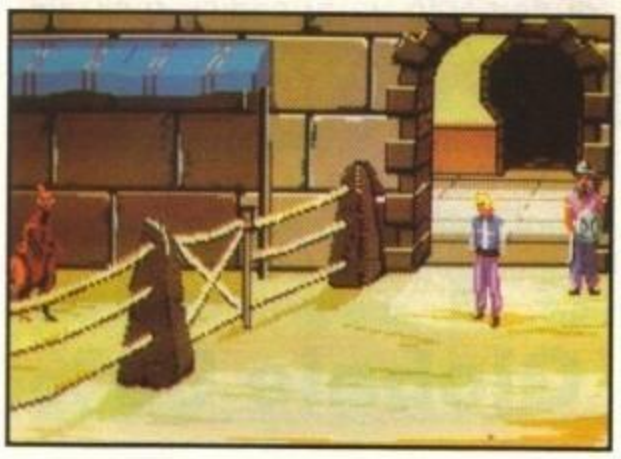
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



in cui un essere tutto muscoli, alto due metri e rotti e che potrebbe ben figurare in un gioco di ruolo come guerriero, sta uscendo con tanto di spad... TV sottobraccio. E nel negozio apprende che quel televisore era proprio il suo. Furto? No, errore di consegna: guarda caso la TV di quel tale era esattamente identico a quella di P.J. Inutile tornare indietro a spiegargli l'equivoco (data la stazza!), tanto vale prendersi il suo e amen. Di nuovo a casa il nostro eroe si sistema un po' e proprio in quel momento arriva Trudy che, maliziosamente, va a prepararsi nel bagno come da promessa. Naturalmente P.J. non trova niente di meglio da fare che sistemarsi davanti alla TV con una vaschetta piena di popcorn. Non l'avesse mai fatto! La Tv, appena accesa, lo risucchia all'interno e lo catapulta in una dimensione parallela. Una strana creatura eterea dapprima lo guarda stupita per poi abbandonarsi a una rabbia non troppo celata: "TU non sei il guerriero che aspettavamo!". "Ma davvero - risponde P.J.- scusate tanto, allora, me ne torno da dove sono venuto". "Niente da fare, terrestre - fa la creatura - purtroppo il tempo è fin troppo scarso: dovrai salvarci tu, e che *** (riempire con una divinità a caso) ce la mandi buona!". E così, dopo alcune brevi spiegazioni sulla missione (rintracciare un certo cattivone e strappargli via l'oggetto da lui rubato) vi ritrovate sul pianeta Daltere.



Qualcuno forse mi rimprovererà l'eccessiva lunghezza dell'introduzione: il fatto è che anche nel gioco non dura certo poco (2 minuti circa) per cui mi sono adeguato: ogni reclamo vada all'Accolade (eh, eh, eh).

E veniamo al dunque! Il gioco è praticamente identico ad un possibile gioco Sierra per cui se avete già esperienza con uno di questi sapete più o meno tutto. Comunque, per i meno informati, darò qualche breve cenno.

Dovete muovervi coi cursori o col mouse in un paesaggio in finto 3D cercando oggetti o interagendo con altre creature in modo da fare qualche passo avanti nella soluzione. Il parser offre la possibilità di compiere semplici azioni come guardare, prendere, usare, chiedere, dormire, ecc. Ogni volta che risolvete qualche enigma valido per completare l'avventura il punteggio aumenta (e vi fa chiaramente capire di aver fatto una mossa giusta).

Nel nostro caso ci troviamo su un isola volteggiante assicurata alla superficie grazie a una liana robustissima (e grossissima); a poca distanza si vede un'altra isoletta del tutto simile a quella in cui siete. La popolazione è costituita da strani esseri fortunatamente in grado di capire la vostra lingua e, se vi spiegate bene, anche le vostre esigenze (se per esempio volete spiegare ad un certo Arrarra di non tagliarvi in due con l'ascia, credo proprio che dobbiate colpire prima di lui). La flora e la fauna locale non sono da meno in fatto di stranezze, basti dire che all'inizio farete conoscenza con strane meduse fluttuanti. Una cosa è sicura: per risolvere questa avventura potete anche lasciar perdere tutta la vostra cultura "terrestre".

Giorgio Baldaccini

PC

Se non fosse per la scritta Accolade e per alcuni particolari nel gioco che fanno pensare più ad un'involuzione che ad un'evoluzione, avrei giurato che si trattava di un nuovo gioco Sierra. I particolari in comune sono fin troppi, dal controllo del giocatore alle finestre informative, dalla grafica in finto 3D alla finestra di comando che appare solo quando si digita qualcosa, ecc. A differenza della Sierra, però, che si ostina a favorire in ogni modo gli utenti di dischetto a costo di riempire la confezione con 15 dischi, la Accolade vi permette di giocare solo su hard disk con un gioco che occupa "solo" 2,4 Mega contro i 3,5 attuali delle avventure Sierra. Se la cosa non vi tocca più di tanto noterete comunque che la grafica è a tratti di qualità leggermente inferiore, perfino minimalista e scattosa (sempre rispetto alle recenti produzioni Sierra). Tra l'altro il livello di difficolta è, a mio parere, aumentato e non è che io lo consideri un punto a favore. Mi fa piacere comunque sapere che i vocaboli più usati sono stati abbreviati. Molto buono, astenersi principianti.

Globale 87%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OPERATIO

Operation Harrier si colloca esattamente tra un simulatore di volo super-realistico ai limiti della comprensione umana e un gioco di aerei; se volete provare l'ebbrezza del volo senza dover studiare manuali di seicento pagine o fare un corso di pilotaggio prima, provate a leggere quest'articolo poiché questo gioco forse fa al caso vostro.

"Immagina un cielo azzurro, un mare luccicante sotto di te, il ruggito dei motori a reazione negli orecchi... Operation Harrier"; così l'introduzione a questo gioco vi butta direttamente nelle spiegazioni del gioco vero e proprio tralasciando qualsiasi preambolo. Prima di tutto però, nel momento in cui iniziate a giocare, vi dovete sopportare il capitano (o era un generale ?) Che vi dà alcune informazioni circa la missione che vi aspetta; ce ne sono cinque, in ordine crescente di difficoltà. Subito dopo, nel caso che non vi siate addormentati, dovete prepare l'aereo al decollo caricando prima di tutto le armi, dopodiché avete diverse icone per fare il pieno di carburante, effettuare le necessarie riparazioni, risentire il discorso del comandante (nooooo!!!) dare un'occhiata alla mappa e infine decollare.

Dopo un'animazione niente male che mostra il vostro aereo che si appresta al decollo, vi ritrovate già in volo pronti al combattimento, e qui comincia il divertimento poiché vi troverete in mezzo a una marea di aerei che vi piomberanno addosso da tutte le parti e che andranno esattamente alla vostra stessa velocità, per cui se sono fuori della portata dei missili è inutile che li inseguiate. Ogni tanto vedrete degli aerei più piccoli, ma questo non significa

STAR PLAYER

Amiga

Il gioco si apre con una presentazione proprio niente male, anche se non al livello di Shadow Of The Beast II o di The Killing Game Show e con una musica davvero invitante; la grafica è ben curata e i movimenti, tranne in qualche raro caso, sono più che fluidi. L'aspetto migliore del gioco resta però la semplicità e l'alta giocabilità che vi invoglierà al gioco a lungo; la miglior prova di questo aspetto è il manuale, che in cinque pagine vi dice tutto quello che vi può servire senza essere scarno (oltretutto ve lo dice in italiano, il che non guasta mai). La più grossa pecca è il momento del discorso del capitano, non tanto per la noiosità (poiché oltretutto è piuttosto breve), ma per la voce, ridotta a un'accozzaglia di suoni che non hanno nemmeno la parvenza di una voce umana (e che probabilmente non la volevano avere); in questo punto sarebbe stato meglio fare di più. Gravissima nota di demerito va ai codici, realizzati senza dubbio da un mentecatto, visto che sono stampati in nero su fondo nero e si distinguono pochissimo. Certo, non si possono fotocopiare, ma non si possono neppure leggere! Va bene tutto...

Globale 90%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HARRIER

PC

Lo stesso discorso appena fatto per l'Amiga vale per il PC sul quale è stata mantenuta quasi totalmente anche la qualità della grafica (si sta parlando di EGA). Un discorso a parte va fatto per il sonoro che saggiamente è stato quasi totalmente eliminato; il gioco però, per i fortunati, supporta le schede sonore Roland e AdLib. La giocabilità e immutata.

Globale 88%

che sono stati lavati in acqua calda, bensì che stanno volando a una quota più bassa di voi; voi infatti assisterete all'azione dall'alto e potrete avvalervi anche di una ottima rotazione panoramica a trecentosessanta gradi.
I vostri nemici non sono solo gli aerei avversari, poiché vi dovrete guardare anche dalla contraerea da missili a ricerca automatica, che, a differenza degli aerei nemici vanno più velocemente di voi e, ultimo ma non meno importante, dovrete proteggere la vostra flotta. Nel gioco potrete anche avvalervi di due basi e di due aerei cisterna.
Lo schermo è diviso come al solito in due parti, una per il gioco vero e proprio, e una con i comandi e gli indicatori dell'aereo; quest'ultima però, a differenza degli altri simulatori di volo, è posta in orizzontale alla destra del teleschermo, e questa scelta non è stata affatto infelice. Le indicazioni che potete trovare sono più o meno le solite: punti, velocità, altezza, bussola, carburante, armi rimanenti e così via.

Gianni Ronchi

SUL PROSSIMO NUMERO DI TGM...

SPECIALE CDTV: I PROGETTI DELLA CINEMAWARE

LA VEKTOR GRAFIX RACCONTA!

CADAVER: RISOLTO E MAPPATO!

MADE IN JAPAN: LE MERAVIGLIE DEL SOL LEVANTE

MADE IN USA: DAL NOSTRO INVIATO "SPECIALE" MBF

... E CHISSA' COS'ALTRO !!!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

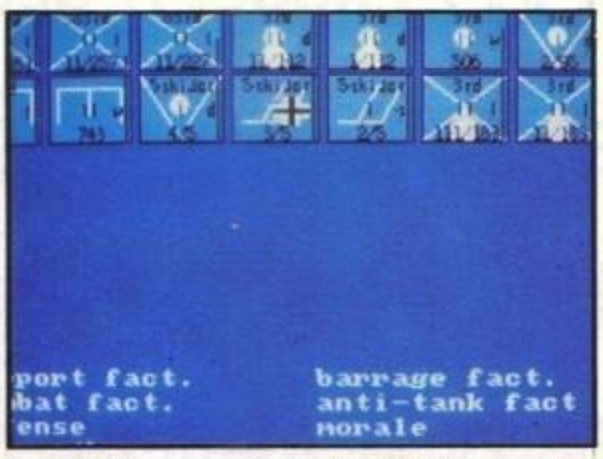
http://www.oldgamesitalia.net/

PER AMIGA L. 59.000

WHITE DEATH

Uno dei più famosi giochi di guerra da tavolo di tutti i tempi è stato e resta Risiko. Se questo gioco rischia di farvi addormentare dopo i primi dieci minuti girate pagina e passate alla prossima recensione, ma se vi piace allora segnatevi il nome di questo gioco perché fa proprio al caso vostro.

Siamo nell'inverno del 1942 sul Fronte Russo. Mentre l'attenzione di tutti è concentrata su Stalingrado, dove i tedeschi sono messi veramente male, i russi stanno per sferrare una nuova offensiva contro la Wehrmacht: il loro obiettivo è la città di Velikiye Luki, punto nevralgico della zona poiché incrocio obbligato di ogni via di comunicazione e per questo altamente strategico, ora in mano ai tedeschi.
Le forze in campo sono: da una parte il Generale Perkayev al comando della Terza Armata D'Assalto e di altri tre corpi separati; dall'altra due divisioni tedesche più diverse truppe di rincalzo.
Il luogo dello scontro è la zona adiacente alla città di Velikiye Luki.
Dopo questa breve introduzione passiamo alla descrizione del gioco vero e proprio: lo scenario è rappresentato dalla mappa della zona circostante alla città divisa in caselle esagonali, di cui solitamente, per motivi pratici, ne è visualizzata solo una parte; il resto è possibile visualizzarlo facendo scorrere la mappa mediante i tasti cursore o i menu. Sullo scenario è riportato in maniera piuttosto realistica il paesaggio, e quindi è possibile trovare laghi, fiumi, città, montagne, zone brulle e altro ancora, e ognuno di questi elementi influirà sulle truppe e i loro movimenti, sui combattimenti e sull'andamento del gioco stesso. Le caselle con montagne avranno bisogno di un numero doppio di punti movimento per essere superate, i laghi potranno essere attraversati



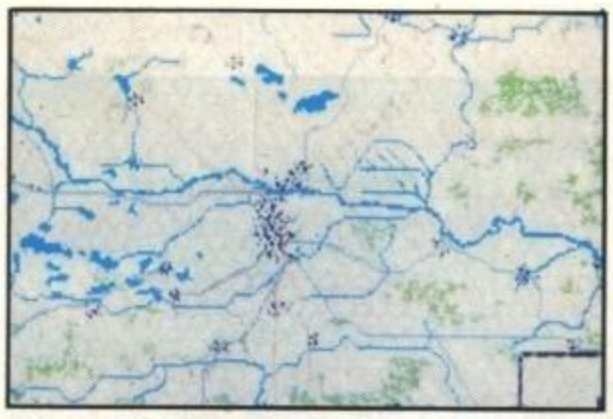
Amiga

Il gioco è ottimo, soprattutto dal punto di vista "realismo", poiché nel gioco originale era stato tenuto conto di ogni elemento e nella conversione questa caratteristica è stata mantenuta con l'aggiunta di un altro vantaggio: ora tutti i noiosissimi calcoli degli scontri e delle perdite li fa il computer e voi vi potete concentrare sulla miglior strategia da seguire; il risultato è un gioco che piacerà certamente agli appassionati e che potrebbe piacere anche a chi di solito non considera nemmeno questo genere. La grafica non è niente male, specialmente nella realizzazione della mappa, ma qualcosa di più si sarebbe potuto fare per le icone delle unità che sono un po' approsimative, mentre discreta è la presentazione; il sonoro è limitato a un qualche sparo e pochi altri effetti, il che mi sembra un po' pochino per un Amiga. Unico vero handicap del gioco è l'ampio e dettagliatissimo manuale in inglese che contiene tutte le complicate regole su cui si basa ogni azione del gioco: infatti la piena comprensione e l'apprendimento delle regole del gioco, indispensabile per una partita decente, vi necessiterà di molto tempo e impegno. Ma per godersi un bel gioco si fa questo e altro. O no ?!

Globale 90%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



solo se gelati e le zone brulle impediranno alle truppe di rifocillarsi con ciò che trovano nella zona e avranno bisogno di rifornimenti; altri elementi che influiranno nel gioco saranno gli agenti atmosferici, il morale dei soldati, l'arrivo di rincalzi.

Ogni turno di gioco è composto da cinque fasi: una di decisione, una di movimento, una di prepazione allo scontro, una di difesa e una di assalto; il movimento è limitato ad un certo numero di punti-movimento che variano da turno a turno e a seconda delle mutevoli condizioni di gioco, e questi movimenti possono essere diminuiti dalla necessità di superare ostacoli naturali come le montagne. Per prepararvi a uno scontro dovete agganciare un'unità nemica e per fare ciò non dovete fare altro che posizionarvi in una casella adiacente a quella in cui si trova; una volta che un'unità è stata agganciata, essa non può più muoversi. Nella fase di difesa le unità possono o essere ritirate o mandate in aiuto di altre, sovrapponendole a queste ultime, purché siano avanzati punti movimento dalle fasi precedenti, mentre nella fase di assalto vengono risolti i combattimenti imposti e tolte le unità eliminate. Il gioco si conclude o con la totale eliminazione di uno dei due combattenti o con la fine del tempo previsto, e in questo secondo caso a seconda dei punti che sono stati totalizzati si vede chi ha vinto e in che misura.

HYPNOTIC LAND

IL PRIMO VIDEOGIOCO CHE VI SPIEGA COME SI SCRIVE UN VIDEOGIOCO!

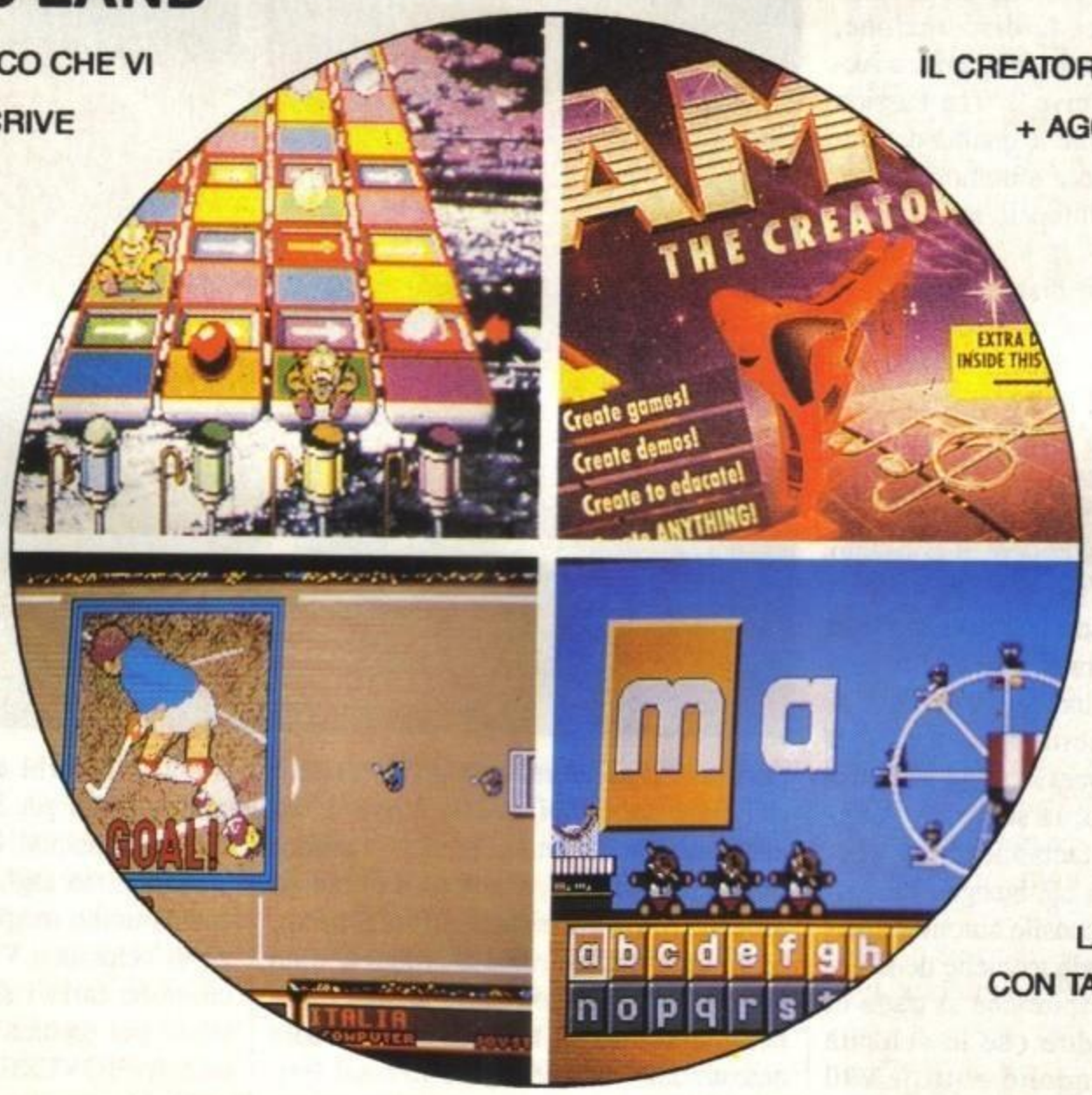
AMIGA & ATARI ST
a L.29.000

OPPURE + AMOS
a L.140.000

AMOS

IL CREATORE DI GIOCHI AMIGA
+ AGGIORNAMENTO 1.21

a L.120.000



HOCKEY PISTA

VELOCE GIOCO SPORTIVO CON OPZIONE TORNEO A 16 SQUADRE

AMIGA & ATARI ST
a L.20.000

PUBLIC DOMAIN AMOS

LA LISTA COMPLETA CON TANTI NUOVI ARRIVI!

Telefonateci allo **039/381328** per i vostri ordini,
oppure nelle ore serali allo **039/83505**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

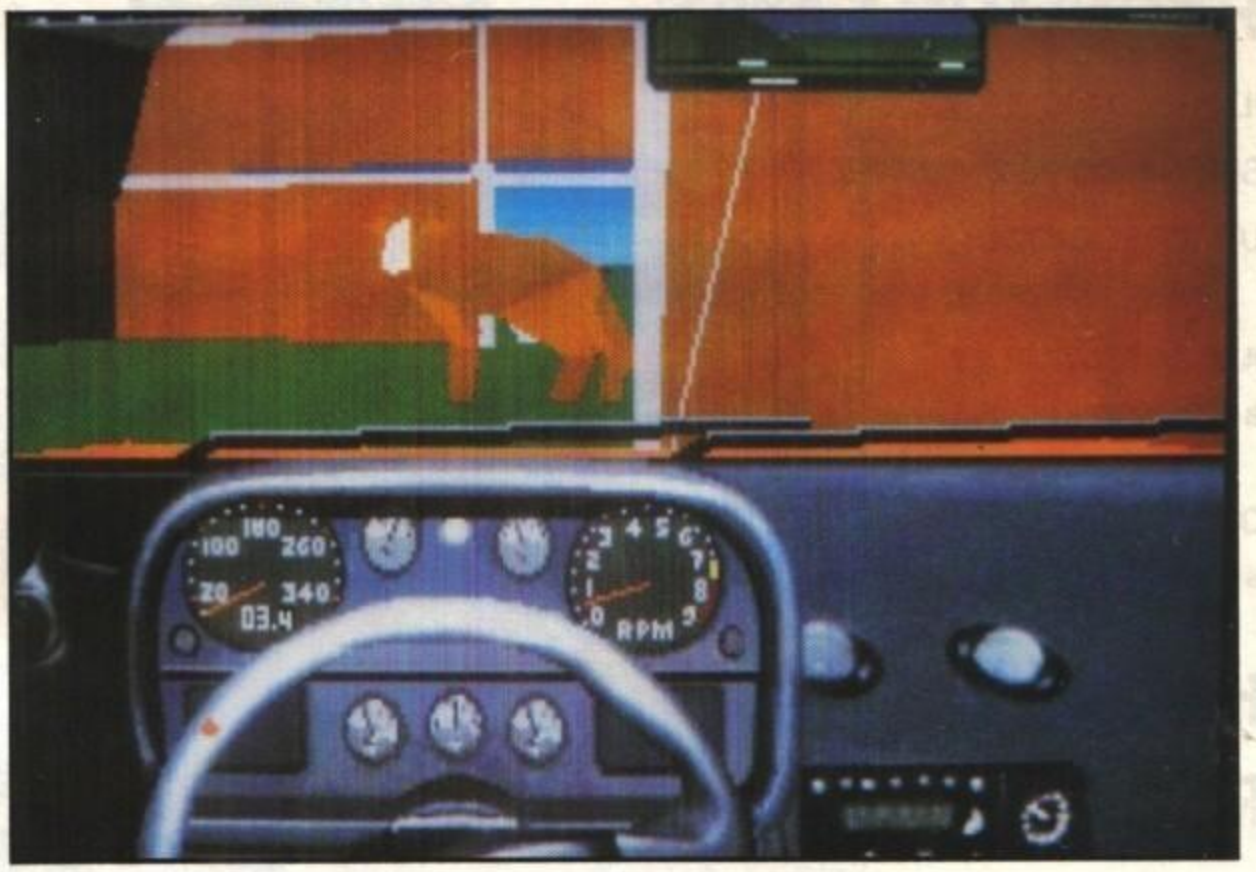
TEST DRIVE 3 -THE PASSION-

"Ehi, guarda quella Lamborghini Diablo, da 0 a 100 in 4,1 secondi, galattica! - Sarà, ma io preferisco la Mythos, è un auto più di classe, più elegante, più...- Sì, più cara, vorrei dire, costa più di due miliardi! Allora beccati la Chevrolet CERV 3, che ha persino un televisore nel cruscotto! - Sì, vabbè, tanto non ce le potremo mai permettere. Però mi piacerebbe provare almeno una volta a guidarle..."

Per la rubrica "Le ultime parole famose"... L'altro giorno, risfogliando un vecchio TGM e contemplando la mia (vasta) collezione di videogames, pensavo tra me e me che non era mai stato realizzato un vero simulatore di guida, realistico e divertente al tempo stesso e me ne dolevo non poco. Ero quasi arrivato a commettere harakiri per la disperazione, quando ecco finalmente dalla mitica Accolade questo Test Drive 3: The Passion che raccoglie in sé tutte le qualità desiderabili da un simulatore automobilistico. Ah, non ci credete? Infedeli, leggete e ricredetvi...

Partiamo dall'inizio: dischi nei drive e via! Dopo il solito screen Accolade, ecco il menu principale con le opzioni per i futuri data disks, per il tipo di gara (contro il tempo, contro altri giocatori, nel cui caso ci si cimenterà uno alla volta, o contro il computer, nella quale eventualità bisogna anche scegliere il consueto livello di difficoltà), per la scelta del percorso e del bolide su cui scatenarsi. Ma questi bolidi quali sono? Fedeli alle loro idee, alla Accolade hanno deciso di scegliere anche per questa puntata di Test Drive delle auto massicce: la grintosa Lamborghini Diablo, la stupenda Pininfarina Mythos e la fantascientifica Chevrolet CERV 3. Non c'è bisogno che andiate a cercare sul mensile automobilistico del babbo le schede tecniche delle auto sopracitate per capire che si tratta di veri mostri: basti dire che le velocità massime non scendono sotto i 290 Km/h!

Una volta scelta la vettura, grazie anche alle magnifiche schermate digitalizzate che ritraggono i bolidi da diversi angolazioni, riecco il menu principale con il veicolo selezionato, interamente disegnato a poligoni, che ruota nella parte alta dello schermo. Non resta che iniziare la partita... E rendersi conto che tutto è cambiato dai tempi di Test Drive 2: innanzitutto quasi tutta la grafica, automobili varie comprese, è vettoriale e solo gli alberi ed altre amenità sono bitmap. Mah, tutto qui? Partiamo... Ma... C'è un bivio!!! Anzi, se non fosse un videogioco, giurerei che si tratti di uno svincolo autostradale! Invece è proprio così! Evidentemente alla Accolade hanno capito che percorrere diverse volte lo stesso tracciato alla lunga stanca e hanno realizzato un intero paesaggio tridimensionale a poligoni, con tanto di ponti, pali della luce e gallerie, così da potere scegliere fra numerose strade per arrivare al traguardo! Già arrivati a questo punto, ci si rende conto di non trovarsi di fronte ad un normale videogioco, ma andiamo avanti... Scelta la strada, grazie all'aiuto della preziosa mappa riportata sul manuale, ci lanciamo sull'autostrada a 310 all'ora e... Cos'è quella roba? E' un blocco stradale con tanto di sirene lampeggianti! Già perché i poliziotti si sono fatti furbi, si sono armati di macchine fotografiche per il rilevamento della velocità e non lesinano le maniere forti! Ma noi siamo più furbi e tagliamo attraverso quel laghetto e... Splash! COSA? Siamo finiti sott'acqua! Incredibile! Vabbè, ripartiamo, ma togliamo un po' di grafica, così potremo meglio goderci la sensazione di velocità... Vrooom! Acc... Un piccione ha fatto i suoi bisognini sul mio vetro, per fortuna sta iniziando a piovere... A PIOVERE? IN UN VIDEOGAME? Ah, ma ci sono i tergicristalli, così



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Games machine

STAR PLAYER

possiamo vedere qualcosa. COSA? I TERGICRISTALLI? IN UN VIDEOGAME? Porc.. Abbiamo sbagliato strada e siamo finiti in un percorso sterrato. Ci sono dei cartelli con delle scritte del tipo lavori in corso, keep out e simili, ma... AAAH! Ci sono degli operai che stanno lavorando! Incredibile! Andiamo avanti... Nooo, un passaggio a livello! Si sta chiudendo, freniamo. Se passa il treno, mi faccio frate. Tutuuut... Tutumtutumtutum... Ecco Fra Simone che continua nella sua recensione... Ehi, un banco di nebbia! COSA? UN BANCO DI NEB... Sì, la solfa la conoscete già. Ma niente paura, basta accendere i fari antinebbia; incredibile, anche le altre auto hanno le luci accese e lo stesso vale per i lampioni e per i fari che si incontrano lungo la costa. Peccato per quelle robe gialle che si muovono per tutto lo schermo... Ah, ma sono sciami di farfalle! Non accelleriamo, altrimenti si splatterano tutte sul parabrezza e non vedo più niente! Imbocchiamo quella strada di montagna: quante curve e che salite, sta addirittura iniziando a nevicare, tremendo! AAAH! FRENA! UN CASTORO! Noo, l'hai schiacciato! Metti la retromarcia e torna indietro... Bleah, tutto il sangue per terra, povero castoro... E' l'ora di provare il replay: stupendo, un vero replay a trecentosessanta gradi con tutti i tipi possibili di angolazioni!

A questo punto una piccola parentesi: saremo delle menti malate, degli anormali o forse dei preveggenti... Beh, per farla breve, siamo entrati con la nostra bella Diablo in un fienile a lato della strada e sapete cos'abbiamo incontrato? DELLE GALLINE!!! NON E' POSSIBILE!!! Inutile dire che le abbiamo schiacciate (viva l'ecologia), e solo così abbiamo potuto vedere le gustosissima scena con le galline zampe all'aria e le x al posto degli occhi. Stavamo per rientrare in carreggiata, quando siamo passati dietro ad un garage di una tipica casa americana. E cosa c'è sopra i garage delle tipiche famiglie americane? Il canestro da basket, ovviamente. E poteva mancare in Test Drive 3 il canestro sopra il garage? Figuriamoci... Ci riavviamo, schiacciando la cassetta delle lettere e ci decidiamo a fare un po' di fuoristrada con il nostro bolide da 300 milioni... Aaah, mi sta venendo il mal di mare a furia di salire e scendere e poi abbiamo perso la strada. Per fortuna ci sono bussola e compasso e, volendo, tramite la semplice pressione di un tasto, si rientra in carreggiata da dove si è usciti. Cambiamo stazione radio e rimpiccioliamo lo schermo così andremo ancora più veloci. Alt! Frena! Il semaforo è rosso. Verde... Vai, ma... A furia di fare il fuoristrada, si sono spappolate le sospensioni e adesso sembra di guidare un maggiolone impazzito. Occhio alla salita... Aaaah, stiamo andando su due ruote! Tienti forte, stiamo saltando... Ooooh... Sbangtangratatangcrash! Ehm, sembrerebbe che ci siamo ribaltati. Ehi, guarda, le vetture del computer si sono schiantate fra loro, un ultimo sforzo... Abbiamo vinto! Ah, è stato galattico, peccato sia già finito. Cosa, ci sono altri quattro percorsi con ostacoli ed optionals differenti? Mitico! Non ci rimane altro da fare che finirli tutti... (Per la cronaca, l'abbiamo finito e solo così abbiamo potuto bearci di un'altra stupenda schermata digitalizzata).

Per concludere, Test Drive 3 - The Passion è IL simulatore di guida definitivo, ma se state infilandovi la giacca per correre a comprarlo, abbiate pazienza ancora un attimo e leggete il commento...

Simone Crosignani

PC

Innanzitutto una doverosa precisazione: se avete un PC veloce (16mhz o più), Test Drive 3 è galattico, stupendo, fantasmagoricamente incredibile, magnifico e tremendamente realistico. In caso contrario Test Drive è un simulatore potenzialmente eccezionale e niente più: infatti tutto si muove ad una lentezza esasperante e scattando non poco. Questo è comprensibile poiché la quantità di poligoni presenti è immensa e muoverli non è propriamente un'impresa facile. Molte sono anche le schermate digitalizzate, per cui TD3 necessita quantomeno una EGA, ma se avete una VGA godrete di alcune delle migliori digitalizzazioni mai viste su queste computer. Peccato per il sonoro, che fa pena anche sull'Ad Lib... Concludendo, se avete un bel PC a 33mhz con tanto di VGA e non comprate Test Drive 3 siete dei pazzi scatenati, se il processore del vostro computer viaggia a 16mhz e avete una EGA compratelo ugualmente perché è bellissimo, se avete un PC ancora più lento con la Hercules ammaz... cosa aspettate a comprare una scheda e un processore nuovi? Solo così potrete godervi questo sublime (avevo finito gli aggettivi...) simulatore di guida!

Globale 90%

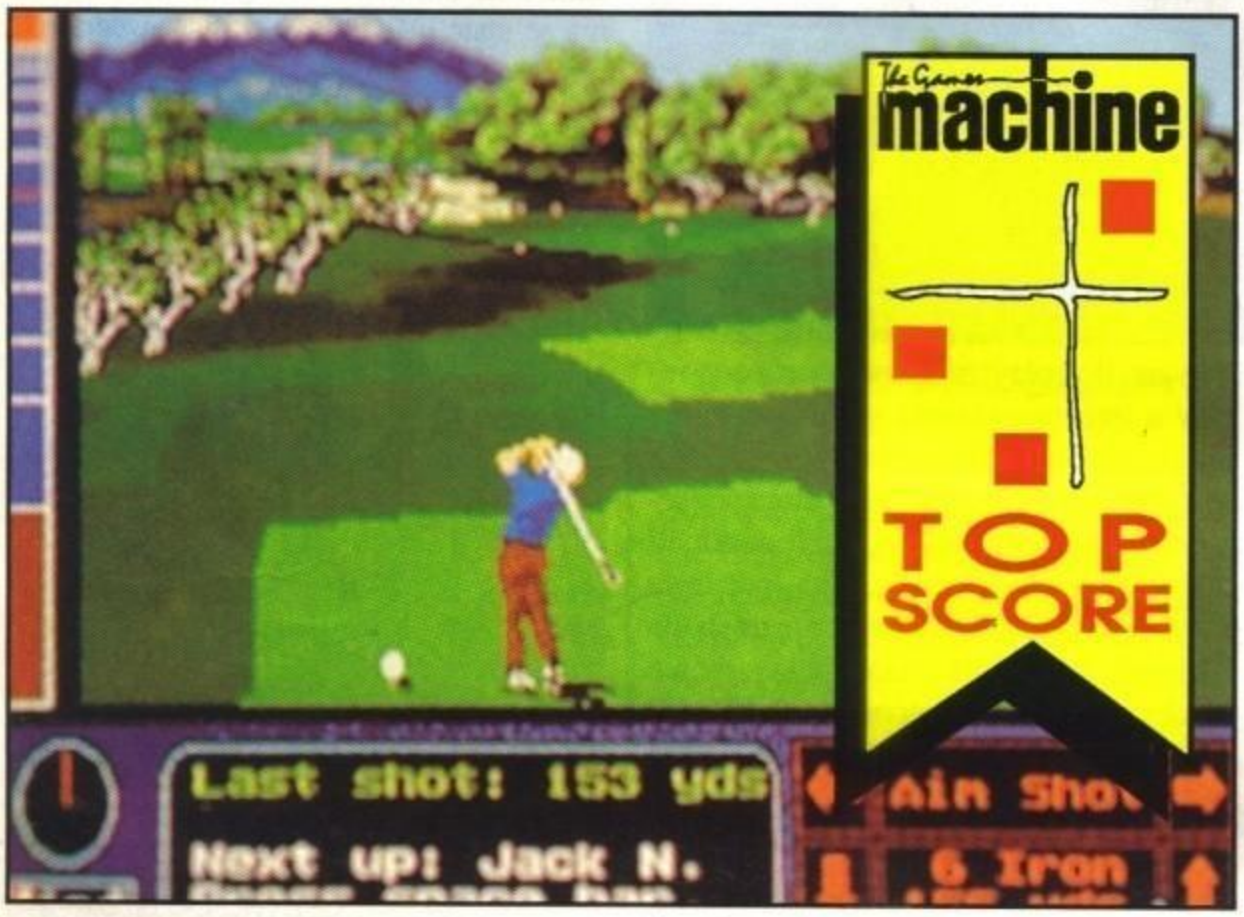
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCOLADE PER PC

JACK NICKLAU
GOLF & COURS



LA mazza fendette l'aria fischiando e colpì la pallina con un tonfo sordo, scagliandola con violenza nel cielo. Lo sferico proiettile seguì uno stretto arco e atterrò a pochi piedi dalla buca, per poi caderci dentro dopo un rimbalzo. Buca in uno!

E' decisamente difficile realizzare questo mitico tiro, se non addirittura impossibile con percorsi sufficientemente lunghi, ma l'anima del golf è soprattutto una completa immersione nei verdi e curatissimi parchi che ospitano i vari percorsi. Questo sport così peculiare è anche oltre la portata di molte tasche, e di conseguenza la possibilità di giocarlo spendendo molto meno può solo essere benvenuta. Naturalmente questo non è l'unico programma di golf sul mercato; tenterò quindi di darvi una panoramica di quanto vi offre.

Senz'altro conoscerete le regole del gioco, ma le ripeterò molto in breve a beneficio di chi ha trascorso gli ultimi anni su Proxima Centauri. Si tratta di lanciare in buca la palla con meno tiri possibile, scegliendo le mazze giuste a seconda della distanza e del terreno. Ogni buca ha un par, ossia un numero tipico di lanci necessari per far buca: impiegando più tiri si realizza un punteggio positivo rispetto al par (che indica demerito), mentre impiegando meno tiri si prende un numero negativo di punti: è questa l'aspirazione di ogni golfista. I tiri da +1 si chiamano - in gergo golfistico - "bogey", quelli da -1 sono detti "birdie", mentre i pregiati -2 son nomati "eagle". Ogni buca ha un punto di partenza detto tee, e ve ne sono tre: uno per le donne, uno per gli uomini, e un terzo per i professionisti, elencati in ordine crescente di distanza dalla buca.
Niente di strano per le mazze, a parte un 10% circa di portata in meno per le signore: ci sono i soliti legni e i soliti ferri, il pitching e il sand wedge, e l'immancabile putter; possiamo ora parlare del programma. La prima scelta da eseguire è sul tipo di gioco: se vogliamo competere a soldi o a buche. Giocando a soldi è più importante portarsi a casa il malloppone che collezionare tiri strepitosi; questi ultimi sono sempre graditi, ma la vera lotta sarà contro gli altri giocatori e non più contro il par. Le prime sei buche valgono x dollari, le successive sei valgono 2x, e le ultime sei frutteranno 3x: potete facilmente capire che dovete dare il meglio di voi stessi nella torrida fase finale del torneo, mentre le prime buche sono soprattutto un riscaldamento. Il gioco a buche è invece il classico golf già visto in altri programmi dove conta soltanto realizzare un punteggio complessivo (sulle 18 buche, cioè) pió basso possibile. Dopo questa scelta date il vostro nome, sesso, livello di gioco e tipo di tee; sceglierete poi i vostri avversari, umani o digitali. Optando per questi ultimi, il gioco vi fornirà nove "androidi" con caratteristiche individuali, tra cui troverete nientemeno che il grande Jack Nicklaus. Giocando contro lui, se non siete più che bravi farete una figura da torsoli - siete stati avvertiti! Per quello che riguarda gli avversari umani, il programma tiene su dischetto un elenco di tutti quelli che hanno giocato, per non costringervi a reimpostare ogni volta il vostro personaggio.
Adesso dovete scegliere il percorso su cui giocare: ce ne sono due già pronti, uno dei quali è stato progettato dal grande Jacky apposta per questo gioco (quale onore!) usando l'accluso programma con il quale potrete sbizzarrirvi anche voi, ma di questo parlerò più tardi. Scelto il campo di battaglia vi si parerà innanzi un menu offrentevi l'inizio immediato del gioco, due modi di pratica, il cambio di pista e avversari, e il ritorno al buon vecchio DOS.

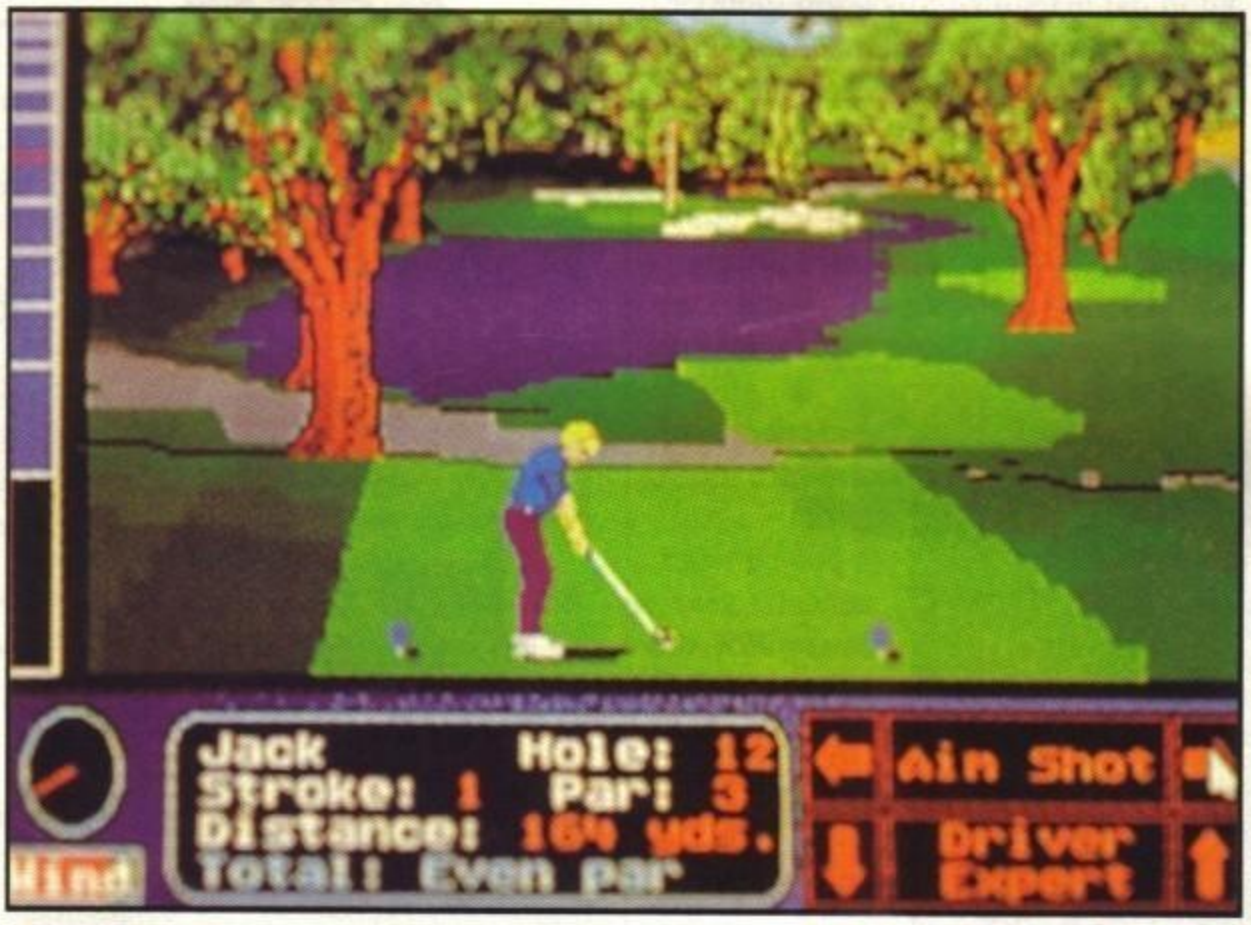
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US UNLIMITED
SE DESIGN

Una volta in gioco vedrete per ogni nuova buca la relativa planimetria aerea, con tanto di ostacoli, distanze e indicazioni dei rilievi, e quindi passerete alla visuale in 3D del campo di gioco. Come è usuale in questi programmi, il punto di vista è alle spalle del vostro giocatore, il che vi consente di vedere anche il vostro alter ego stringere convulsamente la mazza in ansiosa attesa di ordini. Tirare è semplicissimo: si tratta solo di scegliere la mazza giusta cercando di valutare il vento e il terreno (mai finire in acqua o nella sabbia!), decidere la mira e quindi lanciare calibrando la forza del tiro e l'effetto con il classico sistema di arrestare una barra in movimento lungo una scala graduata.

Questo golf introduce essenzialmente tre novità: il divertente torneo a soldi (assente in giochi meno recenti), l'inclinazione del terreno e il programma di progetto. L'inclinazione del terreno è una faccia affatto nuova: se è vero che in tutti i put di altri giochi era un fattore probante, è anche vero che finora abbiamo sempre ammirato paesaggi piatti come il dorso di un microprocessore. Con questo unlimited golf, invece, possiamo finalmente ammirare le morbide curve e i dolci dislivelli di un autentico campo, osservare la palla finire oltre il pendio e lambiccarci il cervello sul green grazie a un terreno capriccioso. La "potenza totale" è invece sprigionata dal progettista, splendido programma grazie al quale possiamo terraformare i nostri campi da golf profondendo in essi tutto il nostro sadico talento. Abbiamo a nostra disposizione tre conformazioni territoriali di base (montagna, parco e riva del mare) che possiamo avvelenare, sofisticare, adulterare o addolcire a nostra totale discrezione. Possiamo decidere punto per punto del terreno tutte le quote, e quindi il programma creerà per noi colline, dislivelli, canyon e montagne; possiamo sostituire terra ad acqua ed acqua a terra, creare cengie e imporre mefistofelici passaggi; possiamo piazzare ostacoli di ogni natura - sassi, alberi, case - in qualsivoglia punto del percorso; possiamo scatenare la nostra perizia grafica ridisegnando tutti gli ostacoli e perfino i fondali del paesaggio: è un programma che vi metterà poteri pressoché divini in mano e darà l'aire alla vostra fantasia.



JNUG & CD richiede un bel mezzo megabyte per poter funzionare, ed è in grado di destreggiarsi con diverse schede grafiche, tra cui la squallidina Hercules, la vecchia CGA, la EGA e la rutilante VGA/MCGA; il joy non è previsto ma si può usare il mouse e l'immancabile tastiera (omaggio al suo microprocessore interno, direi), mentre la confezione di gioco ci offre un lussuoso manualone da centocinquanta pagine e due dischetti da 3,5"; non so dirvi nulla su una eventuale versone da 5,25".

PC

Un golf bello, libero, arioso, giocabile, preciso e realistico, un eminente prodotto di buona programmazione, un esempio da imitare, un gioco da giocare e godere appieno, una sfida lunga e aperta, un capolavoro; Jack Nickaus unlimited golf è tutto questo. Cominciando dalla grafica possiamo ammirare i 256 colori firmati MCGA sfavillare sulla curva superficie del monitor, possiamo ammirare la precisione con cui la palla si sposta nell'etere (il rimbalzo non è ai massimi livelli, però), e possiamo idealmente immergerci in un salubre e aulente paesaggio montano; peccato per tutte le testate che tendono a usare i non entusiasmanti colori della EGA. Proseguendo con la giocabilità possiamo impegnare tutte le nostre sinapsi (e magari qualcuna in più) in rapide e accurate valutazioni degne di un 80487 e possiamo sfoderare il nostro miglior smalto per infliggere distacchi abissali ad odiosi "digitavversari". Concludendo, così come iniziando, con i complimenti posso dire soltanto che lo dovete davvero provare, anche a costo di legare al totem dei sacrifici il vostro negoziante di fiducia che non riesce più a scollarvi dal video.

Globale 95%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE SALES CURVE/STORM PER AMIGA L. 49.000

SAINT DRAGON

Dai medesimi programmatori di quello che secondo molti ancora oggi è LO shoot-em'up per Amiga, cioè Silkworm, ecco arrivare Saint Dragon, che viene definito dagli stessi Random Access "Part dragon, part machine". E chi è questo St Dragon, Robocop 3?

Tanto per cambiare l'intera galassia è nel caos più completo: tutte le razze viventi pacifiche sono state sterminate una per una dai malefici Cyborg Monsters, un gruppo di terribili macchine dall'aspetto esteriore simile a quello di comuni animali terrestri, ma in realtà costituite da acciaio, plutonio, silicio e chissà quali altre diavolerie. Nessuna razza ha mai potuto resistere alla loro incredibile forza. Un solo ribelle scappa dalle file dei cyborg e inizia la sua lotta contro i malefici tiranni. La galassia ha finalmente un eroe da idolatrare e questo eroe è... St Dragon! Tadah! Come background non è niente male, sebbene il tutto sappia un po' di già visto, ma ormai ci abbiamo fatto il callo.

Come accennato all'inizio St Dragon è il secondo shoot'em-up a scrolling orizzontale della premiata ditta Random Access, autori del magnifico Silkworm (a proposito, attenzione perché fra poco dovrebbe uscire Silkworm IV, che promette di essere davvero strepitoso), ma è anche la conversione di un non famosissimo coin-op della Jaleco. Come nella loro ultima produzione, Ninja Warriors, i programmatori hanno utilizzato il Dynamic Loader System, ossia un particolare sistema che permette di caricare dei dati durante il regolare svolgimento della partita: in parole povere i caricamenti sono ridotti all'osso e sono presenti solo fra un livello ed il seguente e la quantità di grafica e di animazioni è immensa. Altra particolarità che avvicina St Dragon a Ninja Warriors è la dimensione dell'area di gioco: no, non preoccupatevi, non è la solita striscia, questa volta si sono "espansi", non è ancora overscan verticale ma è sempre abbastanza grande.

Come ho detto, la quantità di grafica è immensa: i nemici sono tanti e variopinti (una nota di rilievo merita sicuramente il cyborg-pantera che è grosso e ben animato) e non poteva ovviamente mancare il mostro di fine livello (nel primo è una mucca che spara missili, bombe e doppi laser protonici, fate un po' voi i conti...)! I fondali godono dell'ormai inflazionato scrolling parallattico a due livelli e cambiano completamente di stage in stage.

Altro optional immancabile è costituito dalle armi extra, che sono presenti sotto forma di pods sparsi qua e là lungo il tragitto: le armi sono tante e variopinte e in alcuni casi ricordano quelle del classico R-type.

C'è il mostro di fine livello, ci sono le armi extra... Potevano mancare i tanto agognati crediti? No, appunto, così potrete continuare la vostra avventura, ma non per molto, perché St Dragon è duro, ma molto duro e non sarà facile finirlo...

Amiga

Bellissimo, veramente stupendo! La grafica è eccezionale e i cyborg sono stupendamente definiti e lo stesso avviene per i fondali, colorati e completamente differenti fra loro. Il sonoro è potentissimo e vi conviene attaccare l'Amiga a uno stereo e alzare il volume per il solo gusto di godere delle esplosioni, che, a mio giudizio, sono le migliori sinora sentite in quanto a realismo. La giocabilità è buona: ci sono tanti livelli, armi extra, i livelli sono molto vari... Forse il gioco è un po' difficile, ma non è sicuramente impossibile: in fondo anche Silkworm non era proprio facile, eppure molte persone che conosco e anche il sottoscritto lo hanno finito senza bisogno di cheat mode, quindi penso avverrà lo stesso per ST Dragon. Peccato che lo scrolling soffra ogni qualvolta un gran numero di nemici appare sullo schermo e inizi a scattare: ma in fondo i due parallassi e il sistema di caricamento che riduce al minimo gli accessi al disco e le interminabili attese compensano anche questo svantaggio tecnico. Uno gioco obbligatorio per gli smanettoni del joystick o che si definiscono tali e un buon shoot'em up anche se un po' difficile, per chi con l'Amiga gioca solo a Populous & C.

Globale 81%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.550000
PC ENGINE L.450000
Atari Lynx + California Games + 8 Pile + Alimentatore + Cavo Comlynx + Garanzia Italiana A Sole L.390000
SEGA MASTER SYSTEM L.230000
NINTENDO L.199000
NINTENDO GAMEBOY L.169000

PC 80286 16MHz Mini-Tower
1 Mb RAM espandibile a 4 Mb
Hard Disk 40 Mb
Disk Drive 3,5 Hd e 5,25 Hd
1 Parallela 2 Seriali 1 Joystick
Scheda Grafica SVGA
Monitor Colore Mulisync
Mouse Seriale e ing. mouse PS/2
A sole L. 3000000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 379000
* * * * * * * * * * * * * * * * * * *
INTERSOUND MDO
Interfaccia esterna musicale per Pc
Compatibile giochi Coktel V. e Tom.
L. 65000

COMMODORE C286-LT
Portatile 80C286 12.5/8.0 MHz
Ram 1Mb espanidbile a 5Mb
Video LCD retroilluminato 640*480
Uscita Video da VGA a Hercules colori
1 Parallela 25 pin 1 seriale 9 pin
Disco fisso da 20Mb (23 ms)
Disk drive 3.5 alta densità
Orologio/calendario con batteria tampone
MS-DOS 4.01 e GW-Basic installati
Peso 3,2 Kg. 312*254*51
L. 3990000

➠Prezzi IVA compresa
➠Garanzia Commodore Italia
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni
telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Atomic Robokid	29000		
Bat	59000	59000	
Breach II	49000	49000	49000
Buck Rogers	69000	69000	
Champion Of The Raj	59000	59000	59000
Chase H.Q. II	29000		49000
Chuck Yeager AFT	59000	69000	59000
Colonels Bequest	89000	89000	
Curse Of The Azure Bond	69000	69000	
Dick Tracy	49000	49000	49000
Dragon Breed	29000		49000
E-Swat	29000		
Eye Of Beholder		69000	
Fire Hawk sierra		59000	
Golden Axe	49000		49000
I Play 3D Soccer	59000	59000	59000
Interceptor s.s.i.		79000	
It Came From The Desert		59000	
Jones In Fast Lane sierra		69000	
Kick Off Final Whistle	29000		29000
Line Of Fire	29000		
Lost Patrol	49000	49000	49000
Magic Fly	49000		69000
Microprose Soccer II	49000	59000	49000
Navy Seals	29000		49000
Night Breed	29000	29000	
Oils Well sierra		59000	
Operation Stealth italiano	59000	59000	59000
Renegade Legion Int.	59000	69000	
Robocop II	29000		49000
Search For The King		59000	
Shadow Sorcerer	59000	59000	59000
Silent Service II		79000	
Sim City Architectural	39000	39000	39000
Skids Mark		59000	
Space Ace		99000	
Star Control		59000	
Stellar 7 sierra		59000	
Stunn Runner	29000	29000	29000
Team Yankee (italiano)	69000	69000	69000
Test Drive III	65000	65000	
Total Recall	29000		29000
Tunnels & Trolls		69000	
TV Sports Basketball		69000	
U.M.S. II italiano	69000	79000	69000
U.N. Squadron	29000		39000
Ultima V	49000		
War Of The Lance		69000	
Powermonger	59000	69000	69000
Wonderland	69000	69000	69000

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Alterated Destiny	69000	69000	
Amos	145000		
AFT II Italiano	59000	59000	59000
Batman The Movie	29000	29000	
Battle Chess II	59000	69000	59000
Battle Master	59000	59000	59000
Cadaver	49000		49000
Captive	49000	49000	49000
Code-Name:Iceman	69000	79000	
Conquests Of Camelot	69000	79000	
Crime Wave	39000	39000	39000
Days Of Thunder	49000	49000	49000
Dragon Wars		69000	
Elvira	99000	99000	
F-15 Strike Eagle 3D		79000	
Flight Of The Intruder	59000	59000	59000
Fountain Of Dreams		72000	
Hearth Of China		69000	
Heores Quest II	69000	89000	69000
Immortal	49000		49000
Indianapolis 500	49000	49000	
Ishido	49000	59000	
It Came From Desert	59000	69000	59000
Kick Off 2	29000	39000	39000
Legend Of Silver Blade	69000	69000	69000
Lord Of The Ring	59000	59000	
M1 Tank Platoon	69000	69000	59000
Mean Streets	29000	29000	29000
Midwinter	69000	79000	69000
Monkey Island		69000	
Mystical	39000	49000	49000
Never Ending Story II	59000	69000	59000
Paradroid 90	49000		49000
Red Baron		59000	
Rick Dangerous II	49000	49000	49000
Rorke's Drift	59000		
Secret Weapon Luftwaffe	59000	59000	59000
Simulcra	59000		59000
Ski Or Die		49000	
Sly Spy Secret Agent	29000		39000
Sorcerian		79000	
Space Quest IV		79000	
Stormovik Soviet Attack		59000	
Strider II	29000		
Supremacy	59000	59000	59000
Teenage Mutant Ninja Turtles	29000	29000	29000
Toki	49000		49000
Tv Sport Football		59000	
Ultima VI		59000	
Wings Commander		59000	

MEGADRIVE

After Burner II 115000	New Zealand S.115000
Air Diver 115000	Phantasy Star II 160000
Alex K.idd M.W. 115000	Phelios 115000
Alterated Beast 115000	Rambo III 115000
Assault Suit L. 115000	Rastan Saga II 115000
Batman 115000	Zany Golf
Columns 115000	Space Harrier II 115000
Cyberball 115000	Super R. Basket 115000
Darwin 4081 115000	Thunderforce II 115000
Rainbow Islands	Whip Rush 115000
Fatman	World Soccer 115000
Ghostbusters 115000	XDR 115000
Great Hurricane 115000	Hellfire 115000
Insector X 115000	Klax 115000
Moonwalker 115000	Revenge Of Shinobi
Strider	Golden Axe
Four Hero Master	Ghouls'N'Ghost
Axis	Super Hang On
Atomic Robokid	Truxton
Budokan	Super Monaco GP
Shadow Blasters	Ringside Angel
Populous	Crack Down

DISPONIBILE NUOVO JOYSTICK
GENESIS TAC 50 L.49000

PC ENGINE

Chase HQ 120000	R-Type 120000
Cyber Core 120000	Shinobi 115000
Cyber Cross 120000	Tiger Heli 115000
Death Angel 115000	Wataru 120000
Doraemon 120000	Power Drift 120000
Dragon Spirit 120000	Vigilante 115000
F1 pilot 110000	Robokid 120000
F1 Tripple Battle 120000	Bloody Wolf 120000
Ninja Warrior 120000	World C. Tennis 120000
Ordyne 115000	Dragon Fighter 115000
Paranoia 120000	Psycho Chaser 120000

VIDEON III

Permette di digitalizzare una immagine proveniente da una telecamera, o da un videoregistratore che abbia un segnale in uscita videocomposito VHS o SVHS

AMIGA L.590000
MS-DOS L.790000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

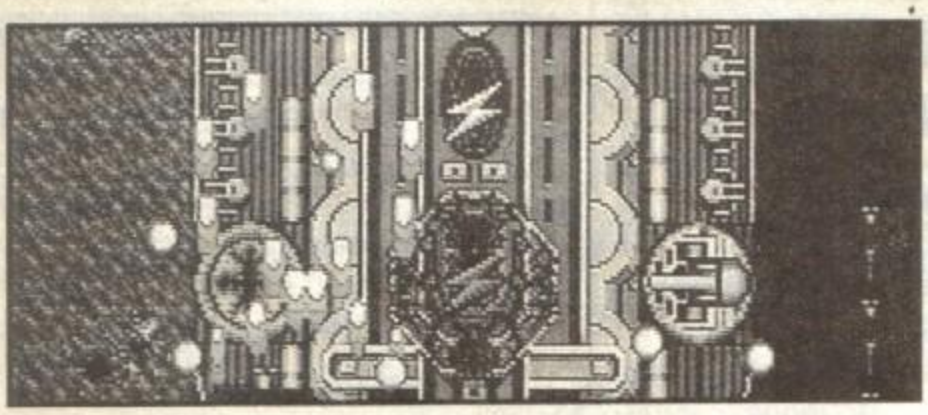
http://www.oldgamesitalia.net/

MADE IN ...Japan

Hei Shintaro, com'è che da giallo sei diventato tutto rosso? Chi... Io? Ma no, cosa dici mai, non sono certo il tipo da scandalizzarmi per una manciata di avvenenti fanciulle in abiti piuttosto succinti è solo che per una volta almeno anch'io mi sono voluto fare la lampada, cosa ne pensi, ti sembro più interessante oppure no? Bah, forse sarebbe meglio provare a chiederlo a Suzy Uki perché a me sembri il solito pesce fuor d'acqua cucinato al cartoccio...

Minasama Yokoso (a proposito, l'utilizzo del giapponese come metodo d'approccio ipotizzato il mese scorso s'è rivelato nella realtà negativo al massimo, evitare assolutamente...), questo mese ho intenzione di trattare un argomento decisamente scottante, fosse per me ne avrei fatto anche a meno, ma visto che qui da noi la produzione di videogames a ispirazione erotica sta prolificando in maniera preocupante mi vedo costretto ad affrontare il discorso di petto (e bravo Shintaro questo sì che significa arrivare subito al sodo!).

Ovviamente la maggior parte di questi programmi è disponibile per le macchine più potenti che di conseguenza consentono un migliore dettaglio grafico, mi riferisco in particolare allo Sharp 68000, l'FM Towns o gli stessi PC se con scheda VGA. La cosa più incredibile poi è che il genere che fa maggiormente perno su vicende decisamente piccanti è quello degli RPG, ma tutto sommato non c'è nemmeno da stupirsi più di tanto essendo ormai questo il filone più diffuso in tutto il Giappone. Ma veniamo a un esempio concreto giusto per farvi entrare nell'ordine d'idee corretto, Twilight Zone (The Special Edition); la storia è dunque la seguente: in una data non meglio precisata un'astronave spaziale visita la terra lasciando sul nostro pianeta una molto particolare schiera di focosi alieni, si tratta infatti di sole ragazze, dall'apparenza umanoideggiante e tutte quante con una particolare repulsione per i vestiti! Ci sono ben 108 eccitanti fanciulle aliene che non chiedono altro di provare le proverbiali virtù del maschio terrestre (anche se evidentemente hanno sbagliato destinazione, in Italia dovevano atterrare altro che in Giappone...), interesse assicurato quindi, almeno fino a quando le vostre prestazioni non dovessero iniziare a perdere colpi! Ancora più bizzaro è il sexy baseball chiamato Doki Doki Card League, le squadre sono infatti composte da sole ragazze, inutile aggiungere che ad ogni colpo ne vedrete di tutti i colori. Purtroppo nessuno di questi programmi è paragonabile per impatto grafico all'Hollywood Poker che può contare su immagini ottimamente digitalizzate di donne vere, ma comunque l'impostazione in stile cartone animato si presta a queste rappresentazioni in maniera più che coinvolgente. Abbiamo dunque detto che il genere più colorato di rosso sono gli RPG, al secondo posto ven-



GAME

E' ormai ufficiale, il tascabile de
Sega è disponibile con tanto di ad
tatore televisivo che vi permette
non solo di assistere ai vostri pr
grammi preferiti, ma anche di coll
garci un'altra console! Lo schermo
leggermente più grande di quello d
Game Boy, ma più piccolo del Lyn
ad ogni modo vedere i vostri film p
feriti in formato ridotto può essere
teressante per qualche minuto p
credo preferite tornare al tradiziona
lasciando il Game Gear al ruolo c
più gli compete, e cioè quello di
deogioco portatile.
Questo senza nulla togliere alla c
modità di avere un monitor semp
con sé in tasca... E qui quella fac
da pongo di Shintaro fa un battuto
su quello che ha, o meglio quello c
dice di avere sotto ai pantaloni c
non ripeto lasciando questo genere

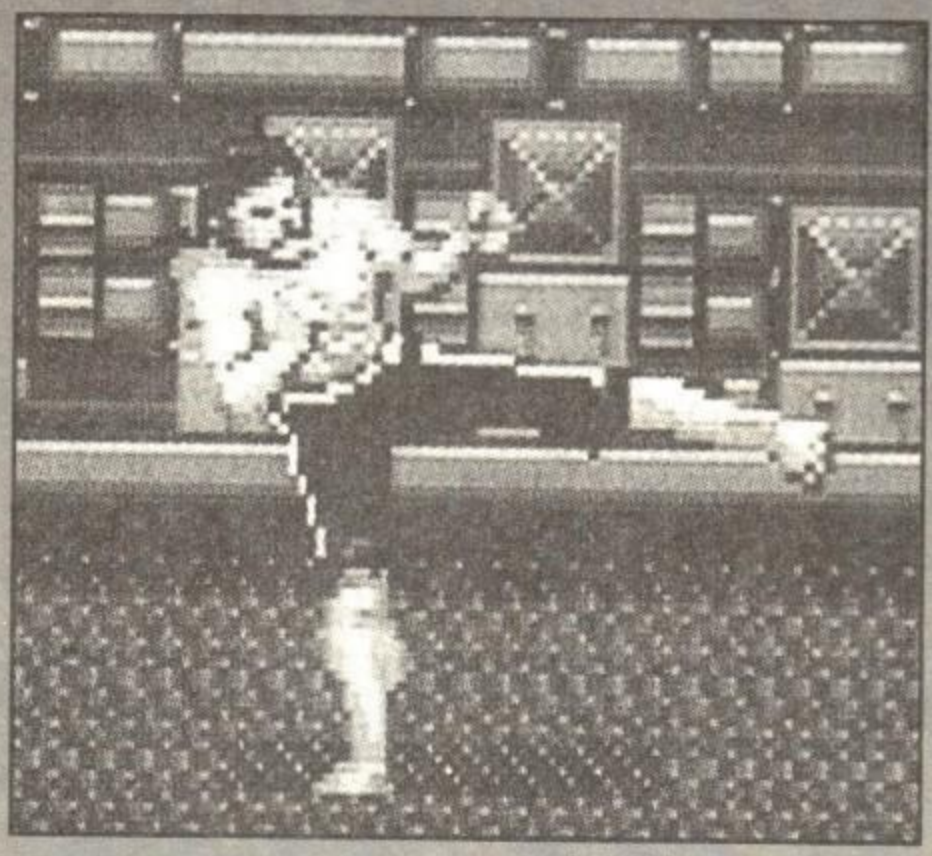
Il classico controllo otto-direzionale comune a quasi tutte le console.

Un'immagine dello schermo da tre pollici e mezzo ben colorato.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



GEAR

battute a Suzi Uki, comunque sia non mi sembra un'affermazione plausibile.

Per quanto riguarda l'esborso monetario per acquistarlo il prezzo in yen tradotto in moneta inglese è di 80 sterline (anche se quando verrà importato subirà molto probabilmente un bell'incremento), il peso poco superiore al mezzo chilo e i colori sullo schermo sono 32 fra una palette disponibile di 4096. Procedendo nei dettagli vi dico che le sei batterie durano più o meno tre ore e ci si può collegare fino a un massimo di otto persone contemporaneamente.

E i giochi? La domanda cruciale trova risposte molto promettenti: Super Monaco GP (direttamente dal Megadrive), Columns (tipo Tetris) e altri famosi giochi Sega prossimi venturi come Wonder Boy e G-Loc.

L'adattatore televisivo potrebbe essere un'idea geniale, vedremo.

Il bottone START serve sia per cominciare che per mettere in pausa.

I consueti due bottoni multifunzionali a cui siamo ormai abituati.

L'altoparlante collocato in basso offre una buona uscita audio, meglio cumunque se si utilizzano le cuffie stereo.

gono indubbiamente i puzzles tipo Mah Jong, non c'è infatti una sala giochi giapponese che non racchiuda al suo interno una zona interamente dedicata a queste riedizioni del solito strip poker, se volete saperlo ne dovrebbe essere pronta molto presto una versione anche per il PC Engine, non vedete l'ora eh? E con questo chiudiamo per il momento il discorso sull'argomento anche perché Shintaro si mette a parlare, come spesso gli succede, a ruota libera dei fumetti giapponesi in contrapposizione a quelli francesi e così non mi è più possibile seguirlo.

SOFTWARE NATALIZIO

Visto l'interesse sempre crescente che sta suscitando il nuovo Super Famicon vi voglio tenere informati riguardo alle novità che sono state promesse per questo periodo. Direttamente dalla Capcom attendetevi pure Chò Makaimura che nasconde sotto il titolo nipponico l'ultima sfida del prode guerriero Arthur all'eterno inseguimento dell'amata donzella, la traduzione infatti suona come Super Ghouls'n'Ghosts. Altra conversione che si preannuncia incredibilmente fedele è Final Fight, anche in questo caso non dovrebbe essere

RIASSUNTO DELLE NOVITA' DEL MESE:

MEGADRIVE

FATMAN. Lo zio paterno di Batman che ha messo su un po' di pancetta, niente di tutto questo ovviamente, il solito picchiaduro.

SAME'! SAME'! SAME'! Per tradurlo alla lettera direttamente dal giapponese, Squalo! Squalo! Squalo! Recensito con tutta probabilità su questo numero.

AXIS. Sparaefuggi a scorrimento diagonale multidirezionale della serie Final Zone.

DARIUS II. Tipo R-Type, tipo Thunderstrike III, tipo Hellfire, tipo...

HARD DRIVIN'. Il celebre coin-op dell'Atari vi vedrà ancora una volta impegnati nella sfida del misterioso Phantom.

SUPER FAMICON

SUPER GHOULS'N'GHOSTS. Super perché è per il Super Famicon, è chiaro no?

FINAL FIGHT. Ottima conversione da coin-op, saranno botte da orbi a volontà?

DUNGEON MASTER. Mi sembra d'aver sentito un urlo in lontananza o sbaglio? (lo voglioooooooo! NdMA)

NEMESIS 3. Tipo R-Type, tipo Thundestrike III, tipo Hellfire, tipo Darius II...

SUPER MARIO 4. L'interminabile saga del baffuto protagonista sembra non avere fine.

BIG RUN. Un buon gioco di guida in più non fa mai male.

DARIUS II. Tipo R-Type, tipo Thundestrike III, tipo Hellfire, tipo Darius II... Ma se è Darius II, boh...

R-TYPE II. Tipo R-Type, tipo Thunderstrike III, tipo Hellfire, tipo Darius II... (Ammazzaò che fantasia in queste nuove realizzazioni!)

PC ENGINE

PEACH BOY. Mi vien da ridere solo a sentire il nome...

STRIP MAH JONG. Ooooh! Ecco quello che ci voleva, ma è solo su CD ROM?

JACK NICKLAUS GOLF. L'inossidabile golfista inglese è ancora alle prese con nuove buche.

TV SPORTS FOOTBALL. Dopo lo straordinario successo conseguito sui 16-bit prima e sugli 8-bit poi la Cinemaware ci riprova.

CHAMPION WRESTLER. Un gioco che ci fa sentire tutti fratelli...

GAME BOY

DUCK TALES. Inutile dire che tratta le avventure dei simpatici pennuti di casa Disney.

CHASE HQ. Conversione del celebre coin-op che vi vede impegnati alla guida di una Porsche nera all'inseguimento dei criminali più pericolosi.

GREMLINS 2. Licenza dall'omonimo film, come da copione Gizmo è stato esposto alla luce del sole, bagnato e cibato dopo la mezzanotte..

BUBBLE BOBBLE. Epico successo di qualche anno fa che ha dato origine al filone giappones-rotondeggiante che conta tanti amatori anche qui in redazione.

WRESTLING. L'ideale per quando vi prudono le mani...

PACMAN. E' sempre lui, diffidare delle imitazioni!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

possibile distinguere l'originale. Se a questi aggiungiamo un'altra manciata di titoli decisamente interessanti come Dungeon Master, Nemesis III, Super Mario 4, Big Run, Darius II e R-Type ii potremmo tranquillamente salutari per risentirci tranquillamente fra un annetto.
Anche per il Game Boy una rapida carrellata di titoli: Duck Tales, evidentemente ispirato ai cartoni animati di casa Disney, Chase HQ, inutile sottolineare la popolarità del coin-op, Gremlins II, inutile sottolineare la popolarità del film, Bubble Bobble, inutile sottolineare la popolarità del gioco, Pac Man, inutile sottolineare la popolarità del personaggio... Chissà se Shintaro s'è mai chiesto quale sia l'utilità per la quale scrive... Sempre in argomento dovrebbe arrivare l'adattare per quattro giocatori al prezzo di 12 sterline che vi consentirà di affrontare avvincenti partite di gruppo.
Passando al Sega Megadrive vorrei attirare la loro attenzione (si riferisce alla vostra, ogni tanto gli vengono questi lampi...) su quello che si propone come uno dei migliori picchiaduro in circolazione, Fatman; lo scopo è di sconfiggere chiunque abbia il coraggio d'affrontarvi. C'è poi Samè! Samè! Samè che in inglese farebbe Shark! Shark! Shark! e in italiano Squalo! Squalo! Squalo!, a seguire gli sparaefuggi Axis e Darius II e l'attesissimo Hard Drivin'.
Chiudiamó quindi con il PC Engine, cominciamo da Peach Boy che vi vedrà vestire i panni di un monellaccio in bicicletta che invece dei giornali lancia le pesche contro i vetri delle case (ma cosa cavolo mi fai dire traduttore beota, ndShintaro), ovviamente si scherzava trattandosi invece di un divertentissimo arcade adventure. Si passa quindi al poliziesco con JB Harold Murder Club di cui forse ho già parlato il mese scorso (insomma Shintaro ti decidi o no, ndMax) e quindi il già in precedenza preannunciatovi Mah Jong Fairytale con tantissime giovinette a cui sottrarre i vestiti. Ci sono poi un sacco di sparaefuggi che non ho nemmeno la voglia d'elencare e quindi l'ottimo golf di Jack Nicklaus e un Wrestling che ancora mancava. Per questo mese è tutto perché devo andare... A fare le solite cose sceme che fa solo Shintaro... E quindi un grosso saluto a tutti. Abayo! (Abaya, abaya pure caro Shintaro, come dice il proverbio "cane che abaya non morde...")

point A.T.E. INFORMATICA point

IL
CENTRO SPECIALIZZATO
Commodore
DELLA TUA CITTA'.
PREZZI INCREDIBILI.

LEADER
SOFT center

IL PIU' AMPIO ASSORTIMENTO DI GIOCHI E PROGRAMMI ORIGINALI PER PC COMPATIBILI, AMIGA, C 64, AMSTRAD, SPECTRUM, OLTRE 2000 TITOLI DISPONIBILI.

A.T.E. INFORMATICA B.GO PARENTE 14 A/B - PARMA - TEL. 0521/234030

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNA SOLUZIONE E TANTI, TANTI CHEAT E TIPS PER TUTTI COLORO CHE GIOCANO... SENZA TASTIERA! E VIA COL...

TGM CHEAT'EM UP

ARRIVANO LE CONSOLE, E LO STAFF DI TGM CHE FA? NON SE NE STA CERTO CON LE MANI IN MANO (SEMMAI COL JOYSTICK IN MANO) E VI INVITA A SEGUIRE L'ESEMPIO AFFINCHE' QUESTA RUBRICA SIA SEMPRE PIU' CORPOSA E, SOPRATTUTTO, UTILE...

CENTRO SOFT

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623
Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA
NOVITA'
Vendita per corrispondenza

SOFTWARE ORIGINALE DAL 1984 oltre 2000 articoli
LAGO SHOP
Via Napoleona 16 - 22100 Como
Telefono (031) 30.01.74
Aperto al pubblico dal Lunedì al Venerdì

A BARLETTA
COMPUTER SHOP
PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO IN
COMMODORE - AMIGA
ACCESSORI-PERIFERICHE-GIOCHI
PROGRAMMI ANCHE PER
ATARI-AMSTRAD-IBM PC COMPATIBILI
ASS. TECNICA E CONSULENZA QUALIF.
VENITE A TROVARCI IN
VIA CARLI 17
TEL./FAX 0883-521794

SOFTWARE ORIGINALE
Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDAREN

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

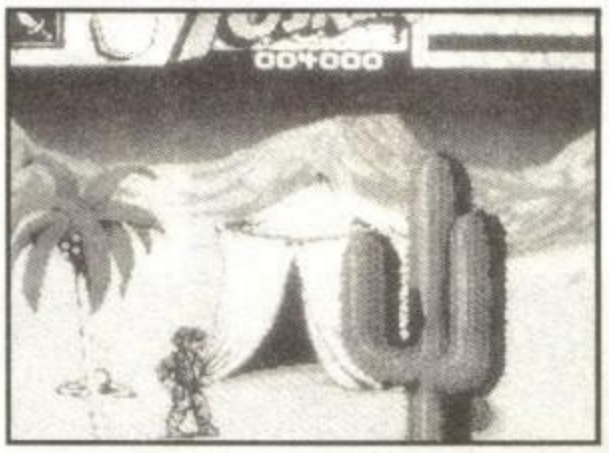
ABBIAMO RISOLTO...

TUSKER

VORRESTE TERMINARE ANCHE VOI L'ULTIMA CONVERSIONE DELLA SYSTEM 3, MA NON AVETE LE IDEE TROPPO CHIARE SU COME FARE... TGM VEDE E PROVVEDE...

PARTE PRIMA

PRENDETE LA PISTOLA
ANDATE DUE VOLTE A SINISTRA
PRENDETE LA BORRACCIA
ANDATE DUE VOLTE A SINISTRA
PRENDETE LE MUNIZIONI
ANDATE A SINISTRA
UCCIDETE L'ARABO DENTRO LA CAPANNA
PRENDETE IL COLTELLO
ANDATE A SINISTRA
PRENDETE LE MUNIZIONI E LA TORCIA
ANDATE A SINISTRA
UCCIDETE GLI ARABI
RACCOGLIETE L'ACIDO
ANDATE A SINISTRA
PRENDETE I FIAMMIFERI
ANDATE A DESTRA DUE VOLTE
PREMETE "C" E "T" (O I TASTI FUNZIONE F9 E F10 PER SELEZIONARE IL PRIMO GLI OGGETTI CHE UTILIZZATE ED IL SECONDO LE ARMI CHE IMPUGNATE) E AVRETE LUCE ALL'INTERNO DELLA GROTTA (ANCHE SE E CONSIGLIATO PROSEGUIRE AL BUIO PER NON VENIRE ATTACCATI DAI PIPISTRELLI)
SALITE
PREMETE "G" (SELEZIONATE LA PISTOLA)
SPARATE QUATTRO COLPI AL COFANO
METTETE VIA LA PISTOLA RIMANENDO A MANI NUDE
TIRATE UN PUGNO AL COFANO PRENDENDO IL LIBRO
ANDATE A SINISTRA E TRE VOLTE A DESTRA
PRENDETE L'ORO
ENTRATE NELLA GROTTA
PREMETE "B" (SELEZIONATAE IL LIBRO)
PRENDETE IL MACETE E DECIFRATE IL MESSAGGIO
ANDATE QUATTRO VOLTE A SINISTRA
USCITE
PREMETE "M" (SELEZIONATE IL MACETE)
USATE IL MACETE SULLE FOGLIE DEGLI ALBERI
ENTRATE NEL VARCO APERTO
PRENDETE LE MUNIZIONI
ANDATE DUE VOLTE A DESTRA
PRENDETE L'AMULETO
ANDATE A DESTRA
PRENDETE L'ORO
ANDATE A DESTRA



PREMETE "I" (SELEZIONATE L'ACIDO)
USATE L'ACIDO SULLE CATENE DEL MOSTRO
SPOSTATEVI IN BASSO

FANTASY'S DI ANDY CAPP

ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

TUTTE LE NOVITA'
COMMODORE 64
&
FLOPPY DISK

VASTO
ASSORTIMENTO
"joystick"

"WOW
FANTASTICI
GIOCHI
PER TE"

Vendita per
corrispondenza

MS-DOS AMIGA E ALTRI

CASSETTE PROGRAMMI PER COMPUTER ORIGINALI CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

VENITE A TROVARCI !!! venite a trovarci !!! VENITE A TROVARCI !!!

VI ASPETTIAMO !!!

ROMA - VIA ANCONA, 18 - CAP. 00198 - ROMA
06/8440349 - (Porta Pia)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANDATE A DESTRA.

PARTE SECONDA

ANDATE A SINISTRA
RACCOGLIETE DA TERRA IL RAMO
ANDATE A SINISTRA
ENTRATE NELLA CAPANNA
PRENDETE NEL SEGUENTE ORDINE: IL BASTONE MAGICO, LE MUNIZIONI E LA CHIAVE
USCITE
ANDATE SEI VOLTE A SINISTRA
PREMETE "K" (SELEZIONATE LA CHIAVE)
TIRATE UN PUGNO ALLA GRATA
PREMETE "C" E "T" ED ENTRATE NELLA GROTTA
PRENDETE L'ORO LE MUNIZIONI E LA CHIAVE
USCITE
ANDATE QUATTRO VOLTE A SINISTRA
PREMETE "K" (SELEZIONATE LA CHIAVE)
TIRATE UN PUGNO AL CANCELLO
SALITE
ANDATE A SINISTRA
ENTRATE NELLA CAPANNA
PRENDETE IL BASTONE MAGICO
PREMETE F9 PER DISATTIVARLO
SALITE
ANDATE A DESTRA
ENTRATE NELLA CAPANNA
ANDATE A DESTRA
PREMETE "J" (SELEZIONATE IL POTERE MAGICO)
ANDATE A DESTRA
PREMETE "C"
APPICCATE IL FUOCO ALL'UOMO DI PAGLIA
PREMETE SUBITO "F"
PRENDETE LA CHIAVE
ANDATE A SINISTRA
PREMETE "J"
ANDATE A SINISTRA
PREMETE F9
USCITE
ANDATE A DESTRA
UCCIDETE GLI INDIGENI
PRENDETE L'OROLOGIO
PREMETE "K"
TIRATE UN PUGNO ALLA GRATA
ENTRATE NELLA CAPANNA
PRENDETE I MEDICINALI
USCITE
ANDATE A SINISTRA
ENTRATE NELLA CAPANNA
ANDATE A DESTRA
PREMETE "J"
ANDATE A DESTRA
PREMETE "O" (SELEZIONATE LE MEDICINE)
ANDATE A DESTRA
DATE AL MALATO LE MEDICINE
PREMETE "W" (SELEZIONATE L'OROLOGIO)
DATEGLI L'OROLOGIO
PREMETE "U" (SELEZIONATE L'AMULETO)
DATEGLI L'AMULETO
PRENDETE LA CHIAVE
ANDATE DUE VOLTE A SINISTRA
PREMETE "J"
ANDATE A SINISTRA
PREMETE "F"
USCITE
ANDATE A SINISTRA
ENTRATE NELLA CAPANNA
SCENDETE
ANDATE QUATTRO VOLTE A DESTRA
TIRATE UN PUGNO ALLA GRATA
PREMETE "C" E "T"
ENTRATE NELLA CAVERNA
PREMETE PER QUATTRO VOLTE IL TASTO FUOCO... **THE END!**

SOLUZIONI

MATRIX

AMIGA 500 (ITALIA) L. 750.000
VIDEON 3 AMIGA L. 525.000
STAMPANTE COMMODORE 1550 L. 380.000
STAMPANTE CITIZEN 124D 24 AGHI L. 650.000
DRIVE ESTERNO PASSANTE PER AMIGA L. 155.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO IVA COMPRESA!!!

CONTINUA L' ECCEZIONALE OFFERTA:
compra due giochi e ne avrai uno in regalo

COMMODORE
STAMPANTI CITIZEN
PC TRUST
DISCHETTI MITSUBISHI

ATTENZIONE!!
ATARI PC-FOLIO L. 400.000

PER LE PRIME 5 TELEFONATE
HARD DISK A 590 L. 725.000

OFFERTA DISCHETTI
DISK 3.5. (minimo 100) L. 750

Vendita per corrispondenza
Telefonateci o scriveteci per avere il nostro listino
VIA MASSENA 38/H - 10128 Torino - Tel. 011/5613232

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

☐ R-TYPE I & II

PC ENGINE

ENTRAMBI VI DANNO LA POSSIBILITÀ DI INCREMENTARE I CREDITI PER IL CONTINUE GAME. QUELLO CHE DOVETE FARE E', NELLO SCHERMO DEI TITOLI, TENERE PREMUTO SELECT E BATTERE VELOCEMENTE SUL TASTO I (L'AUTOFIRE PUO' ESSERE D'AIUTO SE LO AVETE). SI PUO' ARRIVARE FINO A UN MASSIMO DI 21 CREDITI.

☐ REVENGE OF SHINOBI

MEGADRIVE

PER AVERE SHURIKEN INFINITI SELEZIONATE 00 NELLA SCHERMATA DELLE OPZIONI. ORA ATTENDETE E GUARDATE GLI ZERI UNIRSI NEL SIMBOLO DI INFINITO (!!!).

☐ Chip's Challenge

LYNX

ECCO I CODICI PER I PRIMI DIECI LIVELLI DI QUESTO PUZZLE-GAME PIU' I CODICI DI OGNI DIECINA DI LIVELLI:

1.BDHP	4.YMCJ	7.FXQO
2.JXMJ	5.TQKB	8.KCRE
3.ECBQ	6.WNLP	9.VUWS
10.CNPE	60.ZYVI	110.XBAO
20.KGFP	70.GCCG	120.FLXP
30.BQZP	80.EVUG	130.XHIZ
40.YWFH	90.OLLM	140.SJUK
50.QBDH	100.QJXR	

☐ NEMESIS

GAME BOY

IN ALTO DUE VOLTE, IN BASSO DUE VOLTE, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, PREMERE B, PREMERE A. NO, NON E' UN ESERCIZIO DI AEROBICA, MA VI DOVREBBE PERMETTERE DI AVERE TUTTE LE ARMI SE LO FATE CON IL GIOCO IN PAUSA, ED ALLORA SARANNO I NEMICI A BALLARE...

☐ HYPER LODE-RUNNER

GAME BOY

RIPULITI I PRIMI CINQUANTA LIVELLI (TUTTO QUA?), E' POSSIBILE TORNARE INDIETRO A UNO DEI LIVELLI PRECEDENTI TRAMITE LA PASSWORD:

QM-0338.

☐ TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

NES

NON SONO RIUSCITO A FARLO FUNZIONARE, MA...
PREMENDO SELECT, A E B SULLO SCHERMO DI CONFIGURAZIONE APPARIRÀ UN PUNTO DI DOMANDA, A DESTRA DEL NUMERO DEL LIVELLO. SCEGLIERLO VI PERMETTERÀ DI PROVARE UNO DEI BONUS GAME.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
TELEFONARE (051) 6236872

GRANDE EMPORIO STERLINO

VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051-6236650
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051-361870

HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
SPECTRUM
MSX
NOVITA' IN ANTEPRIMA

GIOCATTOLI

BILIARDI

SLOT MACHINE

VIDEOGAMES
LINX
ATARI 2600
NINTENDO
SEGA
MASTERSYSTEM
CARTRIDGE E PERIFERICHE

NOLEGGIO COSTUMI CARNEVALE X ADULTI

GADGETS
RADIOCOMANDI
TAMYA - NIKKO - TAIYO

NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW

CLUB STERLINO
SCONTO 10%
N.B. BASTA VENIRE NEI NEGOZI
GRANDE EMPORIO STERLINO
PERAVERE GRATIS
LA TESSERINA DEL CLUB

MINIGIOCHI
GIOCHI DI SOCIETA'
PER ADULTI

MODELLISMO

SUBBUTEO

CARTOLERIA

SCACCHIERE ELETTRONICHE
MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPARO
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER

SKATEBOARD VISION

WAR GAMES-FANTASY GAMES
AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
DUNGEONS & DRAGONS
GRENADIER
CITADEL
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO

VIDEOGIOCHI TASCABILI - TIGER - NINTENDO - CASIO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

☐ BLUE LIGHTNING

LYNX

QUANDO VENITE COLPITI DA UN MISSILE NEMICO O DA UN'AEREO, TENETE PREMUTA LA FRECCIA IN ALTO DEL JOYPAD INSIEME AL TASTO A. VOI RIAPPARIRETE AL POSTO DOVE ERAVATE MORTI, INVECE CHE RICOMINCIARE PER FORZA DALL'INIZIO DEL LIVELLO. E PER FINIRE, ECCO I CODICI PER TUTTI I LIVELLI DI QUESTO ECCELLENTE SHOOT-'EM-UP:

1.AAAA	4.BELL	7.HAND
2.PLAN	5.NINE	8.FLEA
3.ALFA	6.LOCK	9.LIFE

☐ Super Mario Land

GAME BOY

QUI ABBAIMO UNA PICCOLA LISTA DI POSIZIONI DI STANZE SEGRETE. LIVELLO NUMERO DELL'INGRESSO.

1-1 3 & 6
1-3 9
2-1 1 & ULTIMO
2-2 1 & ULTIMO
3-1 3 & ULTIMO
3-2 7
3-3 4
4-1 1 & 34 (PRIMA DEL GRUPPO DI ARMI)
4-2 2 & 12 (UTILIZZATE LA VOSTRA ARMA PER PRENDERE TUTTE LE GEMME)

☐ GALAGA '88

PC ENGINE

NELLO SCHERMO DEI TITOLI PREMETE IN ALTO IL JOYPAD E CONTEMPORANEAMENTE RUN. ADESSO SIETE NEL MONDO INVERSO DI GALAGA, DOVE LE CAPSULE SI COMPORTANO DIVERSAMENTE. QUELLA ROSSA, CHE APPARE NEI LIVELLI 1 E 24 VI DÀ IL TRIPLO FUOCO. LA BIANCA DEI LIVELLI 11 E 23 VI PERMETTE DI SPARARE TRE COLPI UNO DI SEGUITO ALL'ALTRO. LA GIALLA DEL LIVELLO 15 E UNO SPEED UP MENTRE LA VERDE DEL 19 VI REGALA UNA VITA BONUS. NELLO SCHERMO BONUS NON FATE NULLA, NON MUOVETEVI, POSSIBILMENTE SMETTETE ANCHE DI RESPIRARE. VI BECCHERETE UN BONUS SEGRETO (ORA NON PIU') DI 10,000 PUNTI CHE AUMENTA QUANDO ANDATE NELLE ALTRE DIMENSIONI.

IL CURSORE

Via Campo dei Fiori,35
20026 Novate Milanese (MI)
Tel.02-3548765 Fax.02-3544283

COMMODORE POINT

Offerta lettori TGM

AMIGA 500 + 512Kbytes con Clock
Lit. 839.000

AMIGA 2000 DESK TOP VIDEO
(Amiga 2000,HD 20 Mb., Monitor 1084S, Genlock, TV TEXT, TV SHOW)
Lit. 2.790.000

AMIGA 2000 DESK TOP MUSIC
(Amiga 2000, HD 20Mb., Monitor 1084S, Interfaccia Midi, MUSIC-X)
Lit.2.590.000

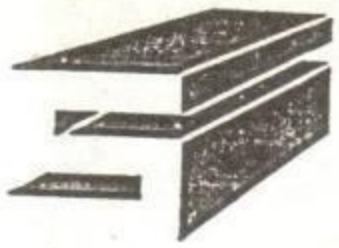
MINI TOWER 80286 VGA
Microprocessore 80286 16MHz
1 MBytes Ram, HD AT-BUS 40 MBytes
1 FDD 3 1/2 1.44 MB, 1FDD 5 1/4 1.2 MB, Mouse
Doppia scheda seriale/Parallela
Scheda grafica VGA
Monitor VGA colori
Lit. 2.400.00

tutti i prodotti Commodore sono coperti da Garanzia Commodore Italia S.p.A.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



SELECT

Piazzale Gambara ,9 (MM1 Gambara)
20146 Milano Tel. 4043527 3 Linee

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA ATARI
TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA
VASTA GAMMA DI ACCESSORI

EMULATORE PC/AT CON 80286 PER AMIGA E ATARI	Microprocessore 80286 compatibilita' con CGA HERCULES Drive 5 1/4 3 1/2 hard disk mouse porta parallela	Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 SENZA OROLOGIO	Espansione per aggiungere 512k al tuo Amiga ..	Lit. 98.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 CON OROLOGIO	Come precedente ma con orologio	Lit. 119.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 2 MB	Espansione per aggiungere 2000k al tuo amiga	Lit.Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 4 MB	Espansione per aggiungere 4000k al tuo amiga	Lit.Telefonare
DRIVE PER AMIGA 500 CON INTERRUTTORE	Disk drive slim line per amiga 880k	Lit. 139.000
DRIVE PER AMIGA 500 + SYNCRO EXPERT	Come precedente ma con in piu' hardware syncro	Lit. 169.000
HARD DISK 40 MB PER AMIGA 500	Hard disk con tempo d'accesso 28 ms	Lit. 830.000
PENNA OTTICA PER AMIGA 500	Penna ottica per amiga 500 corredata di software.....	Lit. 45.000
ATARI 520 STFM	Computer con 512 k di memoria, drive da 720 k con modulatore T.V incorporato	Lit. 580.000
ATARI 520 STFM SERIE ORO CON 1 MB DI MEMORIA	Come precedente ma con 1040 k di memoria	Lit. 750.000
ATARI STE 1040	Computer con 1040 k di memoria, drive da 720 k con modulatore, suono stereofonico.	Lit. 999.999
DRIVE PER ATARI SF 314	Disk drive atari da 720 k con interruttore	Lit. 235.000
HARD DISK 30 MB PER ATARI	Hard disk 30 mb con interfaccia dma	Lit. 900.000
HARD DISK 60 MB PER ATARI	Hard disk 60 mb con interfaccia DMA	Lit. 1.400.000
ATARI LINX	Videogioco portatile con monitor a colori lcd grafica stupenda	Lit. 350.000

-*-*-*-* TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA -*-*- GARANZIA TOTALE DI 1 ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI -*-*-*-*-*

PC FOLIO ATARI

Potente PC tascabile con 128k di memoria espandibile a 640 k.
Inoltre ha gia' quattro programmi incorporati foglio elettronico gestione appuntamenti calcolatore editore di testi.

Lit. 420.000

OFFERTA SENSAZIONALE

ESPANSIONE 512K PER AMIGA PIU'
DRIVE CON INTERRUTTORE.

Lit. 210.000

NOVITA'

SYNCRO EXPERT VERSIONE III
PER AMIGA 500/1000/2000

Syncro Expert e'un duplicatore hardware che ti permettera' se disponi di un secondo drive di eseguire i backup di sicurezza dei tuoi programmi originali.
Inoltre Syncro Expert e' molto semplice da installare e puo' copiare tutti i vari formati.

Lit. 35.000

SUPER OFFERTA

DISCHETTI BULK DS DD
FREE ERROR AL 100 %

CONF. 3 1/2 50 Pz.
Lit. 45.000

BOX PORTA DISCHI DA
50 POSTI PER 3 1/2
Lit 15.000

ECCEZIONALE = ATARI AT/ABC 286 III COMPATIBILE AL 100 %

Pc atari ABC 286 con 640k di memoria drive da 1,44 Mb hard disk 30 Mb 4 slot di espansione AT ega CGA Hercules MDA 2 interfacce RS-232 parallela DOS 3.30 zoccolo per coprocessore matematico mouse.

Con Monitor monocromatico Lit. 1.400.000
Con Monitor a colori Ega Lit. 1.750.000

STAMPANTE PT-160 PROMELIT

Stampante a 9 aghi 80 colonne 192 Cps pica elite condensato espanso NLQ, grafica compatibile amiga.

Lit. 340.000

VIDEON III DIGITALIZZATORE PROFESSIONALE A COLORI PER AMIGA

Il Videon ha la possibilita' di digitalizzare immagini a colori da qualsiasi tipo di segnale video composit.
Inoltre per ottimizzare le immagini Videon e' dotato di un circuito di tracking.

Lit.. Telefonare

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

☐ SPACE HARRIER
PC ENGINE

DOPO AVERE FATTO ALMENO 400,000 PUNTI PER ENTRARE NELLO SCHERMO DEGLI HIGH SCORE BATTETE CNT PER IL CONTINUE MODE O MD PER CAMBIARE IL CONTROLLO DEL PERSONAGGIO, DIFFICOLTÀ, NUMERO DI VITE E PERFINO LA MUSICA.

☐ CHAN & CHAN
PC ENGINE

NEL LIVELLO 1-4, QUANDO RAGGIUNGETE LA SUPERFICIE, ANDATE A DESTRA. SOPRA IL FOSSO CI DOVREBBERO ESSERE TRE BLOCCHI. ROMPETE QUELLO A DESTRA, CADETE NEL BUCO E SALTATE. DOVRESTE RAGGIUNGERE UNA WARP ZONE.

☐ THUNDER FORCE III
MEGADRIVE

PER DIVERTIRVI CON I PARAMETRI DI GIOCO PREMETE CONTEMPORANEAMENTE A, B, C E START.

☐ ALTERED BEAST
MASTER SYSTEM

PREMETE LA DIAGONALE IN BASSO A SINISTRA ED ENTRAMBI I PULSANTI DI FUOCO PER CONTINUARE UNA SECONDA VOLTA DOPO MORTI, IN BASSO A DESTRA E FUOCO PER UNA TERZA VOLTA ED IN ALTO A DESTRA SEMPRE CON ENTRAMBI I PULSANTI PER UN QUARTO CONTINUE GAME.

☐ GATES OF ZENDOCON
ATARI LYNX

IL BRUTTONE DI FINE GIOCO NON SI LASCIA SCONFIGGERE? ALLORA FATE COSI': TENENDO LO SCUDO ALZATO AVANZATE E SPARATEGLI IN MEZZO AGLI OCCHI. LUI CERCERÀ DI PRENDERE TEMPO, MA SOLO SE POTRÀ. STATE MOLTO ATTENTI AI SUOI POTENTI ARTIGLI.

THE END

La ditta "TUTTO PER IL BIMBO" di Forlì si impegna a non commercializzare videogiochi di cui la LEADER DISTRIBUZIONE S.r.l., sia concessionaria esclusiva in qualsiasi forma non originale.

TUTTO PER IL BIMBO
Via G.Regnoli,15
47100 Forlì - Tel. 0543/29034

AMIGA MEMORY CENTER
Produzione e vendita schede di espansione di memoria per Computers Amiga 500 / 1000 / 2000
- **Amiga 1000 espansione memoria esterna slim line autoconfigurante:** da 1MB L. 300.000 - da 2MB L. 500.000
- **Amiga 500 espansione memoria interna:** da 512KB L. 80.000 - da 512KB + clock L. 100.000 - da 2MB L. 300.000
- **Amiga 2000 espansione memoria interna:** da 2MB L. 350.000 - da 4MB L. 500.000 - da 8MB L. 800.000

Prezzi al netto di IVA 19 %

Computers Amiga & MSDos - Monitors - Genlock - Digitalizzatori - Hard Disks - Stampanti etc...
Permute usato con usato / nuovo con usato
Vendita per corrispondenza

PcWare

Tel. 06 / 6112121 - 6115503 - FAX 06 / 6110643
Cas. Post. 25 - 00043 CIAMPINO (ROMA)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCLUSIVO !!!

CON

B.C.S.

VIA MONTEGANI,11
A MILANO

TEL. 8464960 FAX. 89502102

CENTRO CON PREZZI ALL'INGROSSO

AMIGA 500 CON 1MEGABYTE	L. 799.000
AMIGA 2000 CON MONITOR 1084S COLORE	L. 1.599.000
AT286/16 1MB, 1FD, HD40M, MONITOR DUAL, TASTIERA	L. 1.599.000
AT386/25 1MB, 1FD, HD40M, MONITOR VGA, TASTIERA	L. 2.499.000

CON IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

•••

I PREZZI INDICATI SONO COMPRENSIVI DI IVA

•••

SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HOT SHOP

ECR ELETTRONICA

Il primo centro in Liguria dove potrete trovare tutto l'hardware, ed il software per Amiga, PC e C-64

Scanner Golden Image Amiga	L. 550.000
Mouse ottico Golden Image Amiga	L. 135.000
Espansione 512k senza Clock	L. 99.000
Espansione 1,5 MB interna	TELEFONARE
Drive esterno per Amiga a partire da	L. 150.000
Action Replay Amiga	L. 175.000
Midi in - out - thru	L. 55. 000
Cabinet Pro per A/500 in metallo	L. 130.000
Commodore A/2091 controller SCSI con 2 mega	L. 650.000
Amiga 3000 (tutte le versioni)	TELEFONARE
Drive interno per A/2000	L. 140.000

Quando le offerte si dicono speciali bisogna crederci:

HD A/590 con 2 mega installati	L.1.000.000
Amiga 500 Desk Top Video con videogenlock MK2, espensione ad 1 mega, drive esterno	L.1.300.000

HOT SHOP
VICO DEI GARIBALDI 12/R
16123 GENOVA
TEL. 010/206646

Si effettuano spedizioni in tutta italia.

SPECIALITA' INFORMATICHE

HOT SHOP e un marchio ECR Elettronica
Prodotti ECR Elettronica

AMIGA:

Videogenlock MK.2 esterno	L. 360.000
Televideo MK.2	L. 225.000
Videogenlock A/2000	L. 310.000

C-64:

Televideo C-64	L. 130.000
Provideo MK.1	L. 115.000

L'ATTESA E' FINITA !
E' GIUNTO IL MOMENTO DI 2 GRANDI NOVITA' !!!

Overtop Sampler	L. 180.000
Videogenlock MK.2 plus	L. 410.000

OFFERTA SPECIALE:
FRAMER OVERSCAN: realtime videodigitizer a colori, il primo digitalizzatore video professionale per Amiga L. 1.000.000.

Commodore POINT

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA

SUPERGAMES

In Via Vitruvio n.38 a MILANO - Tel. (02) 6693340

COMMODORE C64	L.	250.000
COMMODORE AMIGA 500 (Garanzia Commodore Italiana)	L.	720.000
COMMODORE AMIGA 500 (come sopra) + Espansione 512K	L.	820.000
COMMODORE AMIGA 500 + Monitor colori Philips	L.	1.200.000
COMMODORE AMIGA 2000 V. 6.2	L.	1.500.000
COMMODORE AMIGA 2000 V. 6.2 + Hard Disk 20 MB	L.	1.990.000
Disk Drive 1541 II COMMODORE	L.	280.000
Disk Drive esterno x AMIGA 500 (SLIM - Meccanica NEC)	L.	190.000
Monitor COMMODORE 1084S	L.	500.000
Espansione 512K con Clock "MICROBOTICS" 120 NS x AMIGA 500	L.	180.000
Espansione 512K	L.	100.000
Espansione 2 MB x AMIGA 500	L.	290.000
Espansione 4 MB x AMIGA 500	L.	490.000
Hard Disk 20 MB COMMODORE A2092 x AMIGA 2000	L.	590.000
Hard Disk 20 MB COMMODORE A590 x AMIGA 500	L.	790.000
Hard Disk 40 MB SCSI 11MS Autoboot x AMIGA 2000 (Quantum)	L.	1.350.000
Hard Disk 40 MB COMMODORE A2094 Autoboot x AMIGA 2000	L.	1.250.000
ATARI 520 STFM (Serie Oro)	L.	790.000
ATARI 1040 STE	L.	950.000
Stampante COMMODORE MPS 1230	L.	300.000
Stampante COMMODORE MPS 1224C	L.	900.000
Stampante STAR LC-200 Color NEW!	L.	550.000
Stampante NEC P2 PLUS	L.	690.000
Stampante NEC P6 PLUS	L.	1.050.000
Soundblaster x PC	L.	370.000
Dischetti Bulk 3"1/2 720K	L.	1.000

I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA
SI EFFETTUANO SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

ARCADE	
1St Person Pinball	39.000
ANARCHY	29.000
After the war	18.000
All Dogs Go To Heav.	59.000
BACK TO FUTURE II	49.000
Black Tiger	29.000
BLOCK-OUT	59.000
Bomber Bob	29.000
Cabal	39.000
Cyberworld	29.000
Dragon's Lair	109.000
DOMINATION	39.000
ESC.FR. PLANET OF R.M.	25.000
ESCAPE FROM SING. C.	99.000
Ghosts'N Goblins 1 Mb	29.000
GOLD OF THE AZTEC	29.000
Hollywood Poker Pro	52.000
Infestation	38.000
IVANHOE	49.000
LEAVING TERAMIS	29.000
JUMPING JACKSON	39.000
KLAX	25.000
Livingstone II	39.000
MANIX	49.000
MIDNIGHT RESISTANCE	29.000
MR. DO RUN RUN	39.000
NEW YORK WARRIOR	29.000
Ninja Spirit	49.000
Persian Gulf Inferno	39.000
Pinball Magic	25.000
PARADROID 90	49.000
PLOTTING	29.000
PROJECTILE	49.000
PROPHECY VIKING CHILD	39.000
Resolution 101	29.000
ROTOX	29.000
SATAN	29.000
SHADOW OF THE BEAST II	69.000
SKIDZ SKATE	29.000
Space Ace	99.000
STAR TRASH	29.000
Stryx	29.000
THE FINAL BATTLE	49.000
THE KILLING GAME SHOW	49.000
THE PLAGUE	39.000
THE PUNISHER	39.000
THE SPY WHO LOVED ME	29.000
THE TIME MACHINE	49.000
TURRICAN	29.000
UNREAL	59.000
VENUS THE FLYTRAP	49.000
X-Out	29.000
STRATEGIA/SIMUL.	
688 ATTACK SUB (Ita.)	45.000
1943 Battle Hawks	29.000
BLUE ANGELS	42.000
European Shuttle Simul.	69.000
DAMA Simulator	42.000
DAMOCLES	39.000
DRAGON STRIKE	69.000
Defcon 5	59.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-16 Falcon	59.000
F-19 STEALTH FIGHTER	69.000
F-29 Retaliator	49.000
Falcon Mission Disk	49.000
FALCON MISSION DISK 2	39.000
Fighter Bomber	59.000
F.BOMBER MISSION DISK	29.000
Gold Of The Americas	72.000
Gravity	49.000
IMPERIUM	45.000
M- 4 Sherman	25.000
Midwinter	69.000
OVERRUN	69.000
Pirates	59.000
Populous	45.000
RINGS OF MEDUSA	49.000
Populous Prom. Land	21.000
Sim City	59.000
SIM CITY-Terrain Editor	28.000
STORM ACROSS EUROPE	69.000
SECOND FRONT	69.000
THEIR FINEST HOURS	49.000
USS JOHN YOUNG	49.000
WARHEAD	49.000
WINGS	49.000
SPORT/AZIONE	
All Time Favourites	45.000
Budokan	49.000
DAYS OF THUNDER	49.000
Extra Time	18.000
E. Hughes Int. Soccer	39.000
Gran Prix Circuit	42.000
G.Norman Shark Attack	39.000
Int. Champ. Wrestling	29.000
K.Dalglish Soccer Match	29.000
KICK-OFF 2	29.000
O.P. Basketball	49.000
Player Manager	39.000
RVF Honda	59.000
Stunt Car Racer	59.000
SUBBUTEO	49.000
Tennis Cup	29.000
The Basket Manager	39.000
TIE BREAK	29.000
TV Sport Basketball	49.000
TV Sport Football	59.000
W. Gretzky Hockey	59.000
ADVENTURE/R.P.G.	
B.S.S. JANE SEYMOUR	49.000
BATTLE MASTER	59.000
Castle Master	25.000
Champions Of Krynn	69.000
Chrono Quest II	59.000
CODENAME : ICEMAN	69.000
CORPORATION	59.000
DRAGON FLIGHT	49.000
Dragons of Flame	59.000
Dragon`S Breath	49.000
Drakkhen	59.000
Gold Rush	49.000
HERO`S QUEST	59.000
Hillstar	59.000
LEGEND OF FAERGHAIL	49.000
Leisure Suit Larry I	49.000
Leisure Suit Larry II	69.000
Leisure Suit Larry III	69.000
Manara le Declic	39.000

PROFESSIONALI/ING.	
3-D PROFESSIONAL	650.000
3-Demon	160.000
3D CAD Amiga	185.000
A-CAD Translator	298.000
A-MAX Mac Emulator	300.000
A-MAX ROM 128Kb	345.000
A-MAX Drive	495.000
A-TALK III	160.000
AC/BASIC	296.000
AC/FORTRAN	432.000
Aegis Animagic	150.000
Aegis Animator+Draw	137.000
Aegis Audiomaster 2	150.000
Aegis Draw 2000	400.000
Aegis Draw Plus	279.000
Digi View Color F.M.	115.000
Digi View Gender Ch.	36.000
Director. The [ENGL]	189.000
Director. The.Toolkit	69.000
DSM Disassembler	109.000
Dynamic Cad	748.000
Excellence [1 MB]	450.000
G.O.M.F. 3.0	69.000
G.O.M.F. Button	114.000
GD Moviesetter [ENGL]	149.000
GD Professional Draw	250.000
GD Profess. Page 1.2	370.000
GFA Assembler	119.000
GFA Basic Interpreter	211.000
GFA Basic Compiler	79.000
Hard drive Backup	135.000
Home Designer CAD	300.000
Icon Paint	137.000
Lattice C Compiler 5.04	499.000
Logic Works 2.0	477.000
M	300.000
M2 Modula 2 v.3.2	310.000
Marauder II	69.000
Manx Atz.tec Prof. v3.6	370.000
Maxiplan	220.000
Maxiplan Plus	184.000
Online ! Platinum ed.	109.000
Pageflipper Plus F/X	239.000
Pageflipper 3D [PAL]	239.000
PAGESTREAM 1.8	299.000
Pagestream fonts 1/I 3	59.000
Pen Pal	225.000
Photon videon cell an.	225.000
Planetarium	110.000
Pro-Board	720.000
Pro-NET	720.000
Pro Video Plus [PAL]	480.000
Scribble ! Platinum Ed.	226.000
Sculpt Animate 4D	785.000
Sculpt Animate 4DJr.	295.000
TDI Moodula	450.000
TV Show	149.000
Tv Text	149.000
Turbo Silver v 3.0	295.000
W.What Where When	149.00
Works ! Platinum Ed.	439.000
X-COPY II +Hardware	59.000
Zoetrope v1.1	220.000
Waterloo	69.000
WOLFPACK	69.000
ADVENTURE	
Arthur	59.000
CASTLE MASTER	29.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
Demon's Winter	59.000
Don't Go Alone	45.000
Dragon Wars	72.000
Dragon's of Flame	59.000
DRAKKHEN	59.000
Gold Rush	49.000
Hillstar	59.000
Ice Man	79.000
Indy the G.Adventure	59.000
King of Chicago	59.000
King's Quest IV	69.000
Knigt of Legend	49.000
Leisure Suit Larry III	99.000
Man Hunter II	59.000
Maniac Mansion	59.000
Mines of Titan	59.000
Neuromancer!	38.000
Omnicron Conspiracy	69.000
Pirates	59.000
Police Quest II	59.000
Pool of Radiance0	69.000
Sinbad	59.000
Space Quest IIIb	59.000
Tanied Tales	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Colonel's Beques t	89.000
The Faery Tale	69.000
The Quest for the T.Bir d	38.000
The Third Courier	45.000
Ultima Trilogy	69.000
Zac Mc Kraken	49.000
SPORT/AZIONE	
FOOTBALL MAN. W.CUP	44.900
Hardball 2	38.000
Indianapolis 500	45.000
John Madden's footb.	59.000
King's of the beach	69.000
Microprose Soccer	49.000
Motocross	49.000
Paris Dakar '90	39.000
POWERBOAT USA	49.000
Skidoo	39.000
The duel	42.000
The duel California CH.	24.000
The duel European CH.	24.000
The duel Muscle cars	24.000
The duel super cars	24.000
The cycles	38.000
The games ummer ed.	29.000
Tv sports Football	59.000
Volleyball simulator	39.000
WORLD CUP '90	29.000

UN PC NEL TUO AMIGA 500 ???

Oggi è possibile con la nuova fantastica scheda *POWER PC BOARD...*

CARATTERISTICHE TECNICHE :

- CPU: NEC V30-8Mhz
- Phoenix BIOS
- 768Kb PC-ram
- 512 Kb *AMIGA* RAM
- REAL TIME CLOCK
- 3.5 " Drive Support .
- MS-DOS 4.01+GWBasic
- SCHEDE GRAFICHE : CGA, Hercules ,MDA
- Manualistica completa

L. 760.000 !!!

MURDER	29.000
MYSTERE	29.000
King`s Quest I	59.000
King`s Quest II	59.000
King`s Quest III	59.000
Maniac Mansion	59.000
Man Hunter N.Y.	59.000
MAN HUNTER II S.F.	59.000
Police Quest	49.000
POLICE QUEST II	59.000
POOL OF RADIANCE	69.000
Sex Vixen from Space	59.000
SWORD OF ARAGON	59.000
Swords Of Twilight	29.000
Space quest I	59.000
Space Quest II	59.000
Space Quest III	69.000
THE LAST NINJA II	49.000
PROFESSIONALI/ITAL	
A-Drum	45.000
Amiga TOTO	69.000
C-1 TEXT	79.000
CAO 3D	149.000
Contabilita' casalinga	75.000
Copyst apprentice	179.000
Devpac 2.14	120.000
De Luxe Music	94.000
De Luxe Print	90.000
Dieta	75.000
Flow CAD	69.000
INTRO CAD	109.000
Aegis Lights Cam. Act.	135.000
Aegis Modeller 3D	152.000
Aegis Sonix	139.000
Aegis videoscape 3D	290.000
Aegis videotitler	222.000
Ami- drive alignment Kit	72.000
Analyze 2.0	155.000
Animate 3D [PAL]	255.000
Animator Flipper	79.000
Animator Effects	79.000
Animator Station	155.000
Arexx Language	85.000
B.A.D. Disk Optimizer	85.000
B.Modula	330.000
Broadcast Titler [PAL]	555.000
Butcher 2.0	69.000
C-Light	95.000
Caligari Profess.	3.100.000
Caligari Consumer	359.000
Calligrapher	195.000
Calligrapher Font I/II	135.000
Calligrapher Font III/IV	68.000
CAN-DO	205.000
Chromap Map Designer.	170.000
Cygnus ED Profess.	159.000
De Luxe Paint III	259.000
De Luxe Video III	259.000
De Luxe Photolab	199.000
De Luxe Print II	135.000
De Luxe Productions	329.000
Digi Paint 3.0	149.000
Digi View Gold 4.0	300.000

Supra Corporation

Supradrive HD 30Mb x A500	*1.300.000*
Supradrive HD 40Mb x A500	*1.420.000*
Supradrive HD 80Mb x A500	*1.889.000*
Supradrive HD 105Mb x A500	*2.100.000*
Supradrive 44Mb Hc unit	*2.180.000*
Interfaccia SCSI x A500	*406.000*
Supraram 512 Kb x A500 + orologio	*187.000*
Hard card SCSI 40Mb x A 2000	*1.220.000*
Hard card SCSI 80Mb x A 2000	*1.720.000*
Hard card SCSI 105Mb x A 2000	*1.870.000*
Espansione 8Mb 0Kb Ram x A2000	*367.000*
Espansione 8Mb 2Mb Ram x A2000	*640.000*
Espansione 8Mb 4Mb Ram x A2000	*900.000*
Espansione 8Mb 6Mb Ram x A2000	*1.200.000*
Espansione 8Mb 8Mb Ram x A2000	*1.480.000*
Supramodem 2400 Baud Int. x A2000	*301.000*
Supramodem 2400 Baud Ext. x A2000/ A500	*314.000*

MS-DOS

ARCADE	
After Burner	59.000
BLOCK OUT	29.000
Blood Money	59.000
CLOUD KINGDOMS	49.000
Double Dragon II	29.000
Dragon's Lair	99.000
Ghostbusters II	49.000
GHOST 'N GOBLINS	29.000
Out Run	29.500
RESOLUTION 101	29.000
Roger Rabbit	39.000
Strider	29.000
SPACE HARRIER	29.000
WELLTRIS	59.000
STRATEGIA/SIMUL.	
688 Attack sub	79.000
A 10 Tank Killer	69.000
AMERICAN CIVIL WAR I	72.000
Blue Angels	45.000
CENTURION DEF. OF R.	49.000
DRAGONSTRIKE	69.000
F-15 Strike Eagle II	79.000
F-16 Falcon XT	69.000
F-16 Falcon AT	89.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-19 Stealth Fighter	99.000
Fighter Bomber	69.000
Final Frontier	59.000
First over Germany	69.000
Flight Simulator III	129.000
Flight Simulator IV	129.000
Full Metal Planete	39.000
GUNBOAT	59.000
Gunship	69.000
HARPOON	79.000
L.H.X. ATTACK CHOPPER	99.000
M-1 Tank Platoon	89.000
MIDWINTER	79.000
Night Rider	29.000
Oil Imperium	49.000
PT-109	59.000
RAILROAD TYCOON	79.000
Sentinel Worlds II	59.000
Silent Service II	79.000
Starflight II	69.000
Strike Force Harrier	59.000
Sub Battle Simulator	29.000
TANK	69.000
Thud Ridge	40.000
Vette	69.000
SIERRA'S HINT BOOK	
GoldRush	22.000
King Quest	22.000
King Quest II	22.000
King Quest III	22.000
King Quest IV	22.000
Leisure Suit Larry I	22.000
Leisure Suit Larry II	22.000
Manhunter	22.000
Manhunter 2	22.000
Police Quest	22.000
Police Quest 2	22.000
Space Quest	22.000
Space Quest II	22.000
Space Quest III	22.000

ESPANSIONE
512 Kb
per *AMIGA*
L. 130.000

x AMIGA

AMOS

Ora e` finalmente disponibile il fantastico game creator che trasformera` i vostri sogni in realta`.

Per motivi di spazio non possiamo pubblicare l'elenco completo del materiale a nostra disposizione .
Accettiamo ordini telefonici anche per la prima volta .
Si effettuano spedizioni in contrassegno in tutta ITALIA .

I prezzi si intendono **IVA inclusa**

ALEX COMPUTER *DIVISIONE MAIL SERVICE*

TEL 011/ 7730184-4033529

C.so FRANCIA 333/4 -10142-TORINO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

via Mac Mahon, 75 20155 MILANO
• negozio 323492(solo Milano)
• mattino 93580086 (solo ordini)
• fino ore 18.00 33000036 (ordini certi)
• 3270226 (ordini con servizio tecnico)

NEWEL

VIDEON III°

PER AMIGA 500/2000
PRESTAZIONI MAI VISTE, DIGITALIZZATORE PROFESSIONALE DIRETTAMENTE A COLORI

IL PREZZO??? ECCEZIONALE TELEFONA!!!

le novità "newel" autunno 1990

PAL GENLOCK 2.0

nuovo pal genlock semi-professionale con regolazioni esterne per risultati ancora migliori, disponibili varie versioni

L. 399.000

SCANLOCK-GENLOCK NOVITÀ

eccovi uno dei migliori genlock per tutti gli amiga funziona su a500/1000/2000/2500. il supergenlock è il primo genlock con qualità broadcast ed uscita in super-vhs, m2 betacam, luma/croma o y/c, banda passante fino a 5,5 mhz. regolazione di fase, è possibile ad esempio cambiare da pal, s-vhs a rgb senza spostare nessun cavo anche in fase di editing. inoltre key out per croma key, key reverse, normal key, questo e molto di più puoi ottenere con il nuovo super-scanlock.

OFFERTA LANCIO

L. 1.990.000

AMIGA SELECTOR
(novità esclusiva NEWEL)

ora che inizia l'abbondare delle periferiche ed accessori per amiga, nasce il problema che molti si collegano alla porta parallela, che è quasi sempre già impegnata con la stampante, per questo motivo la newel ha creato questo nuovo dispositivo che permette di collegare fino a quattro accessori/interfacce come ad esempio: digitalizzatori video (easy/view, digiview, videon) digitalizzatori audi (easysound, prosound...) ed altri accessori come amigafax e naturalmente le stampanti amiga selector è dotato di un commutatore che seleziona l'interfaccia desiderata. amiga selector è molto utile come prolunga di circa 40 cm della porta parallela, molto utile ad esempio per il videon II che è corredato da un cavo molto corto. appena entrerete in possesso di questo utilissimo accessorio vi renderete conto che è indispensabile!

L. 99.000

PENNA OTTICA AMIGA

penna ottica amatoriale per tutti gli amiga, completa di software di gestione, funziona in emulazione mouse ed è compatibile con la maggior parte del software in commercio, corredata di manuale di istruzioni interno in italiano.

L. 49.000

disponibile anche nuova versione professionale!

AMIGA TELEVIDEO

L. 199.000

INTERESSANTISSIMA INTERFACCIA PERMETTEDI RICEVERE IL SEGNALE TELEVIDEO (DALLE PRINCIPALI TV COLLEGATE COME: RAI, TELELOMBARDIA ECC. ECC.) DI SEMPLICE INSTALLAZIONE PERMETTE OLTRE LA VISUALIZZAZIONE A VIDEO LA POSSIBILITÀ DI SALVARE SU DISCO E DI STAMPARE DIRETTAMENTE. UTILISSIMO. SOLO PER AMIGA 500/2000

NOVITA' ASSOLUTA
PC-BOARD PER AMIGA 500
NEW "PAL" VERSION

incredibile con meno di lit. 500.000 puoi avere nel tuo amiga due computer puoi renderlo compatibile ibm in tutto per tutto, compatibile con il mause, joystick, drive interno ed esterno (anche 5"1/4), parallela e seriale in linea. 1mb di ram + orologio visto anche sotto amigados, ms-dos ultima versione + utility in omaggio. La scheda completa e semplicissima da installare, si infila nello slot dell'espansione di memoria!!! (nuova versione pal!!!).

Disponibili ora anche in versione AT (ATONCE 286 Multitaskin - Offerta Lancio Lit. 450.000).

ACTION REPLAY NOVITÀ

la prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.). permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto. salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. funzione moviola (rallenta programmi e giochi). potente virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!!
il tutto ad un prezzo eccezionale!
versione originale con manuale in italiano

L. 169.000

"AMIGA ADVANCED UTILITY KIT" NOVITÀ

**upgrade del software, notevolmente potenziato (professional trainer, sound tracker-ripper, nuovo convertitore di files compatattore) più numerose altre utility.
n.b. tutti i bug della precedente versione sono stati rimossi.
il tutto con un nuovo manuale complementare in italiano di oltre 20 pagine.
il costo? l. 29.000 originale e per chi lo acquista con la cartuccia solo**

L. 15.000

MOUSE SELECTOR NOVITÀ

novità che permette di connettere alla porta 1 (mouse) dell'amiga contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare a piacere senza staccare ogni volta i cavi. utilissimo!!!

L. 29.000

A520 EXPANDER

(novità assoluta esclusiva newel)
finalmente una soluzione per lo scomodissimo modulatore tv (a520), con questo cavo speciale puoi tenere il modulatore a 20/30 cm dall'amiga senza più intralciare. utilissimo!!!

L. 29.000

DISK-PROTECTOR NOVITÀ

spesso per una piccola distrazione rischiate di danneggiare irrimediabilmente i vostri dischetti da virus, o semplicemente formattandoli ecc. con questo dispositivo hardware potete impedire che si possa scrivere sul disco indipendentemente dalla finestrella del disco, molto utile!

L. 29.000

PROLUNGA DRIVE

prolunga schermata per drive aggiuntivi.

L. 39.000

ALIMENTATORE STABILIZZATO PER AMIGA 500

L. 125.000

220V PROTECTION

spesso molti danni del vostro computer & periferiche (stampanti, monitor ecc.) sono dovuti a sbalzi di corrente, disturbi ed altro, con questa nuova presa multipla appositamente studiata per computer potete collegare fino a 8 apparecchi/periferiche proteggendoli, dotato di interruttore generale, utilissimo (funziona con tutti i computer).

L. 69.000

fish-disk aggiornati al n° 350 tutti!

SYNCRO EXPERT - VERSIONE III - NOVITÀ ECCEZIONALE
SERVE SOLO PER COPIE DI SICUREZZA AD USO PERSONALE

se hai l'amiga ed un secondo drive, questo prodotto non puoi assolutamente perderlo. qualsiasi programma, originale e non, potrai finalmente duplicarlo per le tue copie di sicurezza. copia qualsiasi formato, anche ms/dos 3.5", mac, atari, ecc. su dischi 3,5" fino a 80 tracce 2 facciate. semplicissimo da usare, non necessita di alcuna conoscenza. la sua forza è un chip custom lsi che si sovrappone al microprocessore copiando qualsiasi disco.
lit. 85.000 il solo copiatore. lit. 249.000 il copiatore più un secondo drive con sconnettore slim - meccanica citizen.

DISPONIBILE A MAGAZZINO L'INTERA GAMMA PROFESSIONALE *AMIGA 3000*

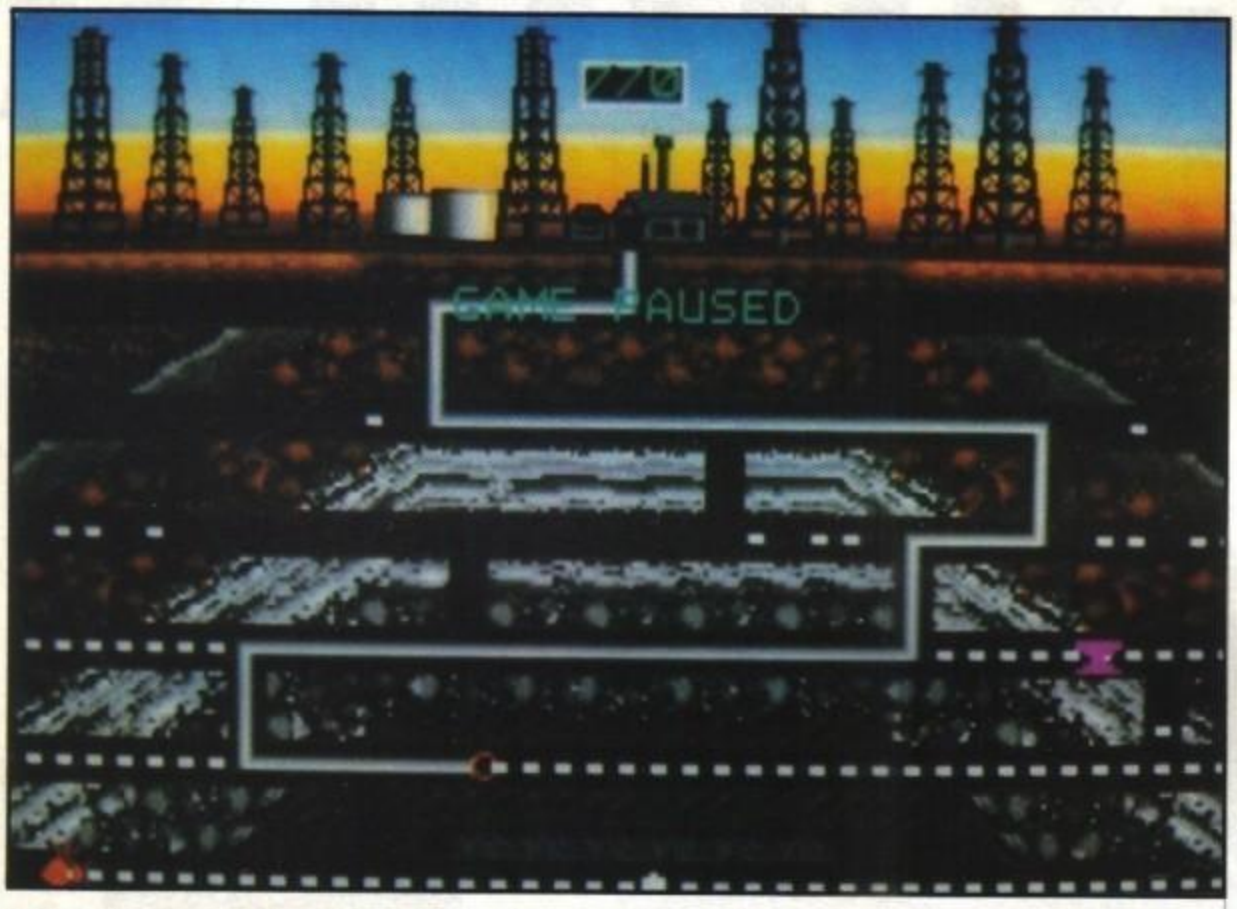
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIERRA PER PC L. 59.000

OIL'S WELL

Tutti voi saprete certo che cosa sono le B.O.P., vero? No? Ma come, sono le Bieche Operazioni Commerciali! Non sapete cosa sono? Leggetevi un po' la recensione, allora...



Oil's Well è uno di quei giochini che andavano di moda tanto tempo fa (badate bene, non ho detto "è come", ho detto "è"). Fondamentalmente si tratta di un clone di Pac-Man, con alcune piacevoli variazioni sul tema. Voi controllate una perforatrice petrolifera che dovrà ripulire otto quadri simil-labirintici da una marea di puntini di Pacmaniana memoria. Naturalmente questi quadri sono infestati da numerosissimi insetti che possono rovinare la trivella se entrano in contatto con il tubo e possono essere "mangiati" se entrano in contatto con la punta. Sempre di "pacmaniana" memoria troviamo poi uno strano pallino più grosso degli altri che se raccolto fornisce un'utile agevolazione sotto forma di un rallentamento di tutti i nemici per breve periodo. Ultime due cose, esistono innanzitutto delle mine vaganti che NON possono essere toccate dalla punta della trivella ma possono tranquillamente entrare in contatto con il tubo e poi esistono della specie di superdepositi di petrolio (che stranamente hanno la forma di una coppa) che forniscono punti al contatto con la punta. In definitiva il gioco è questo, niente di più di un "Pacman — The Remix" ma molto divertente. Il fatto strano è però che QUESTO STESSO IDENTICO GIOCO io lo avevo su cassetta per C64 ai tempi del vecchio Exploding Fist (e magari prima), piratato con il nome di "Trivella". Ora, devo ammettere che diecimila lire per trenta giochi (tutti piratati) sono veramente pochi (e in effetti non è neanche onesto, ma che ci volete fare, ci saranno passati tutti — all'epoca addirittura non sapevo neanche che quelli erano i giochi piratati!), ma che cosa mi dite di SESSANTAMILA LIRE per un gioco che già giocava Annibale alle guerre puniche? D'accordo, funziona con la VGA a 256 colori, ha delle schermate di intermezzo molto carine (una palla però se non avete l'hard-disk), usa la CSMS (male, però), ha una scatola con su scritto SIERRA e nonostante tutto è molto divertente, dobbiamo ammettere però che non è onesto nei confronti dei compratori (la scatola cita "a Slick NEW computer game" — see, e io sono Superman) e soprattutto non è onesto nei confronti del portafogli. Sierra, hai toppato, hai toppato!

PC

Innanzitutto, vi dirò che cosa penso del gioco: Oil's Well è giocabilissimo, discretamente curato, molto divertente e soprattutto spensierato. E' anche una truffa, una sporca operazione commerciale e un esempio di faccia tosta ai confini della realtà. La maggior parte dei redattori lo ha riconosciuto subito (chi con il nome di "Trivella", chi con "Tubo Pac" e chi con nomi ancora più esotici e fantascientifici frutto di quei pirati che a quei tempi facevano i soldi semplicemente traducendo i titoli dei giochi e le istruzioni. Come gioco però ha un grave difetto: se funziona su un PC troppo veloce (per lui, il che vuol dire sui 15-16 MHz) diventa ingiocabile. Ad ogni modo, non gli do un voto perché sarebbe come dare un voto a giochi come Asteroids, Donkey Kong o Burger Time. Senz'altro potrebbe divertirvi, ma se volete arricchire certa gente...

Globale s.v.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I PLAY 3D SOCCER

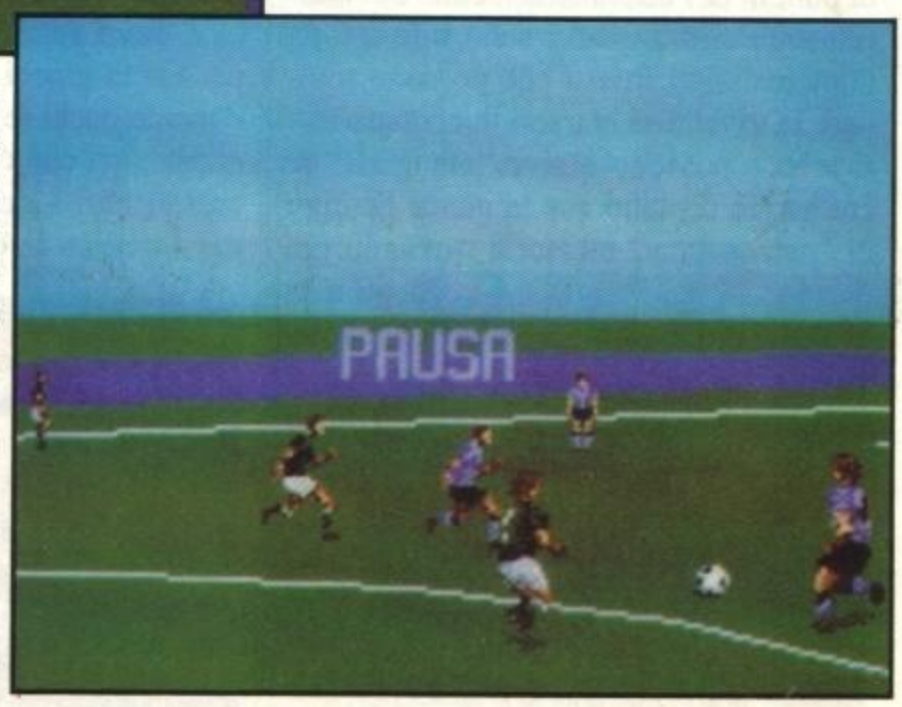
Ecco la prima release del nuovo sistema simulatorio che vi vede veri protagonisti della vita e dello sport. Si parte con il calcio. GOAL!

The Games machine TOP SCORE

Come dice il titolo "I PLAY", in questo gioco siete voi i veri protagonisti della partita (e perché, in Kick Off il protagonista chi era, mia zia?) nel senso che tutto lo svolgersi dell'azione è vista in soggettiva sul campo. Incredibile ma vero. In primissimo piano c'è il vostro giocatore e voi siete un po' come il suo spirito, osservate e dirigete le sue mosse.

Io non amo il football, ma gioco a Kick Off perché mi diverte parecchio con i suoi omini che sembrano essere dotati di vita propria. E gioco anche a questo I PLAY 3D SOCCER perché il concetto è molto interessante e la veduta in soggettiva è davvero stimolante. Vi sembrerà di essere proprio sul campo da gioco, soprattutto se vi mettete a giocare su un bel televisore a 41 pollici (è il mio regalo di Natale!).

Prospettiva a parte, passiamo ad esaminare il resto del gioco: il calcio più o meno lo



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

conoscete tutti, quindi non ci sarà troppa gente che rimarrà perplessa se dico che sono presenti calci di punizione, rigori, fuorigioco, rimesse laterali, calci d'angolo e soprattutto goal. In effetti, e una delle simulazioni calcistiche più complete che si siano mai viste, per non dire la più completa.

Grazie ad un sistema di opzioni abbastanza scomodo da usare (fortunatamente è necessario usarlo una sola volta, poi dipende tutto da voi) è possibile anche cambiare eventuali parametri del gioco prima di iniziare la partita, ovvero la difficoltà, la velocità del tempo, il giocatore da usare, il livello di dettaglio del campo, quando effettuare le sostituzioni e così via.

Da notare poi che è possibile giocare in due contemporaneamente, ovvero con lo split screen orizzontale, quindi ci ritroviamo con due diverse prospettive allo stesso tempo e SENZA rallentamenti! Roba da non crederci. Infine, per quanto riguarda il discorso dei tornei, è possibile attivarne uno con SESSANTAQUATTRO squadre contemporaneamente imitando così una bella competizione qualsiasi.

Amiga

I Play 3D Soccer è veramente spettacolare. Nonostante il nome alquanto bruttino (e non sono il solo a dirlo) merita veramente un bell'applauso. Non solo per il 3D, che, se vogliamo, è un po' quello che ha spinto il gioco, ma anche per l'azione per sé stessa, la completezza ed il realismo. I giocatori si comportano veramente da tali (ovvero segnano anche loro, si passano la palla e non dipendono da voi) e reagiscono in maniera perfetta alle vostre azioni, dimodoché permettono di inserirsi in una vera partita piuttosto che nel solito tran-tran "supera la difesa e spara in porta" come accadeva nell'ormai vecchissimo Microprose Soccer. Nota di merito va anche al sonoro, che, oltre a vantare effetti molto buoni, offre una bella musichetta nell'introduzione della partita. Sono abbastanza contrariato dal menu, immettere cifre con il joystick non mi diverte molto, almeno fosse possibile usare il mouse o la tastiera! Ad ogni modo, statemi a sentire: I Play 3D Soccer è uno dei migliori giochi di calcio in giro, senz'altro il più realistico e probabilmente uno dei più divertenti. E non lo dico per campanilismo...

Globale 96%

SoftMail

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

Presenta le offerte del mese in esclusiva per i clienti SoftMail
(valide solo fino al 28/2/91)

Accessori

Drive est. Amiga (eco) *Passante con switch*	225.000
Espansione 512kb A500 *Clock, calendario e switch*	199.000
Interfaccia MIDI 500/2000	49.000
Mouse economico Amiga	59.000

Vasta scelta di Cine Books

Amiga

A-10 tank killer	tel.
AD&D: tutta la serie	*tel.*
AMOS 1.2	125.000
AMOS demo	5.000
ATF II	59.000
Buck Rogers	tel.
Captive *	45.000
Dick Tracy *	tel.
Dragon's lair II: timewarp	89.000
Dragon's lair II: timewarp demo	5.000
Elvira	69.000
Front line	29.000
Golden axe *	49.000
Loopz	tel.
Mean streets	29.000
M1 tank platoon	69.000
Nightbreed - action	29.000
Over the net *	29.000
Ranx *	49.000
Robocop 2 *	29.000
Soccer challenge *	49.000
Supremacy	59.000
Team yankee *	49.000
Team yankee demo	5.000
Teenage mutant ... *	29.000
The amazing Spiderman *	29.000
The animation studio *	235.000
Total recall	29.000
U.N. squadron	29.000
Ums II (1mb) *	69.000
Virus killer 3.1 *	39.000
Voodoo nightmare	tel.
Wrath of the demon demo	5.000

Ms/Dos (Disco 3&5)

Das boot	tel.
Duck tales (USA)	59.000
Dungeon master	tel.
Hero's quest II	tel.
King quest V (ega)	95.000
Mega fortress	tel.
Nightbreed - action	29.000
Oil's well	59.000
Sim earth	tel.
Stellar 7	59.000
Ultima VI	59.000
4d sports driving	tel.

WRATH OF THE DEMON

Dalla stessa casa che ha realizzato Dragon's Lair e Space Ace ecco un gioco altrettanto splendido e coinvolgente!
Per cacciare il demonio invasore il coraggioso protagonista deve affrontare terribili pericoli attraverso scenari strabilianti: grafica ed animazione sono davvero impareggiabili!
Amiga/ST: in offerta a sole Lit. 55.000

SORCERERS GET ALL THE GIRLS

Dall'autore dei più celebri titoli Infocom, ecco l'avventura grafica più eccitante dell'anno. Vuoi sapere come conquistare le donne più affascinanti? Alla Sorcerer University impari quel pizzico di magia che serve per trasformare la tua esistenza da tiepida ad esaltante! Giocabile sia in modo "moderato" che in modo "spinto", il gioco é severamente V.M.18!
IBM 3" o 5" in offerta a Lit. 89.000

GAZZA II

Sei alla ricerca del gioco di calcio più completo e meglio realizzato sotto tutti gli aspetti? Il bravissimo Paul Guascoigne presenta questa superba simulazione calcistica in cui strategia ed azione si combinano in modo equilibrato. Ai veri appassionati si garantiscono campionati mozzafiato ed emozioni senza precedenti!
16 bit in offerta a sole Lit. 25.000

Richiedici il catalogo gratuito (completamente a colori) al n° 031/300.174

Buono d'ordine da inviare a:
Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como
Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14
SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

TGM — Spese di spedizione Lit. 6.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ MasterCard ☐ VISA ☐ American Express

Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____

Indirizzo _____ Nr. _____

CAP _____ Città _____ Pv ____ Tel. _____

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli o

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SNK PER NEO GEO

RIDING HERO

Quanti giochi motociclistici sono usciti fino ad ora sui vari computer e console? Hang On, Super Hang On, Kickstart, GP Rider e così via sono pochissimi esempi di un genere vastissimo. Ma che cosa si potrà mai combinare di nuovo con uno stile tanto classico?

Beh, proviamo a cominciare dalla mania attuale dei giapponesi: l'RPG. Alt! Tutti quelli che stanno scappando disgustati dicendo "noo, io Dungeons & Dragons non lo soffro" si fermino. C'è da dire che per i giapponesi basta che ci siano due o tre caratteristiche variabili e un certo controllo sul gioco e subito diventa un RPG. A sentir loro, anche Oriental Games della Microstyle sarebbe un gioco di ruolo.

Dove ero rimasto? Ah si, alla descrizione (e non telefonate più mentre sto scrivendo che poi perdo la concentrazione!). Allora, dicevo dell'RPG. Bene, voi impersonate un novello motociclista che ha appena ricevuto cinquantamila nonsocosa (penso siano yen, però non so quanto vale lo yen e quindi non vi so dire, il gioco comunque li chiama "G" — che per me sta per "grana") con le quali si potrà recare al "motovendolo" e comprare quello che più assomiglia a una vespa carenata da moto da corsa. Appena acquistata la carriola in questione, il gestore del negozio vi offre di sfidare per soldi una schiappa di sua conoscenza. Se accettate vi ritroverete (in galera per omicidio) in una stradina di montagna infestata da Tir, fuoristrada, auto sportive e giapponesine sul motorino dove dovrete vincere una breve corsettina con la scamorza raccomandata. Interessante notare che, esattamente come in Car Wars della SJG, se speronate a duecento all'ora un motorino che andrà si e no a venti, la vostra moto farà un bel volo e voi entrerete in orbita, mentre il motorino continuerà imperterrito sulla sua strada. Queste però sono inezie e ve ne accorgerete ben presto, ovvero quando vincerete questa benedetta garettina. Tolta dai piedi la più terribile schiappa di tutto il Giappone potrete accedere ad una specie di "network" con tutti i più valenti motociclisti del posto, che potrete sfidare per fare soldi per comprare la moto più bella per sfidare gente migliore per fare più soli per comprare la m... Uff!

Ad ogni modo, oltre alla funzione RPG esiste anche la classica gara su circuito dove potrete esaltarvi a più non posso con i quattro turbo (strane cariche tipo la nitro di Ironman) a vostra disposizione. Beh, il gioco è questo, ora leggetevi il commento...

The Games machine

TOP SCORE

NEO·GEO

Che Riding Hero sia come grafica e sonoro letteralmente stupendo si sapeva già da tempo, in effetti lo si dava già per scontato viste le immense possibilità di questa mostruosa macchina. Quello che non tutti sapevano però è il fatto che sia anche divertente da giocare, iperfluido e molto veloce.

Come originalità non ci siamo, si deve dire però che il gioco soddisfa così come è e non necessita ulteriori fronzoli. Ah dimenticavo, se avete DUE Neo Geo e DUE cartucce di Riding Hero potrete divertirvi con dei testa-a-testa sui circuiti di tutto il mondo. Non che sia economico...

Globale 93%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STORMOVIK

LA Electronic Arts questa volta ha superato sé stessa. Il nuovo simulatore di volo Stormovik è a dir poco superlativo. Solitamente si è alla guida di un aereo americano; questa volta invece dovrete pilotare un aereo russo: il SU-25. Ce la farete? Da, da. Risponderete voi!

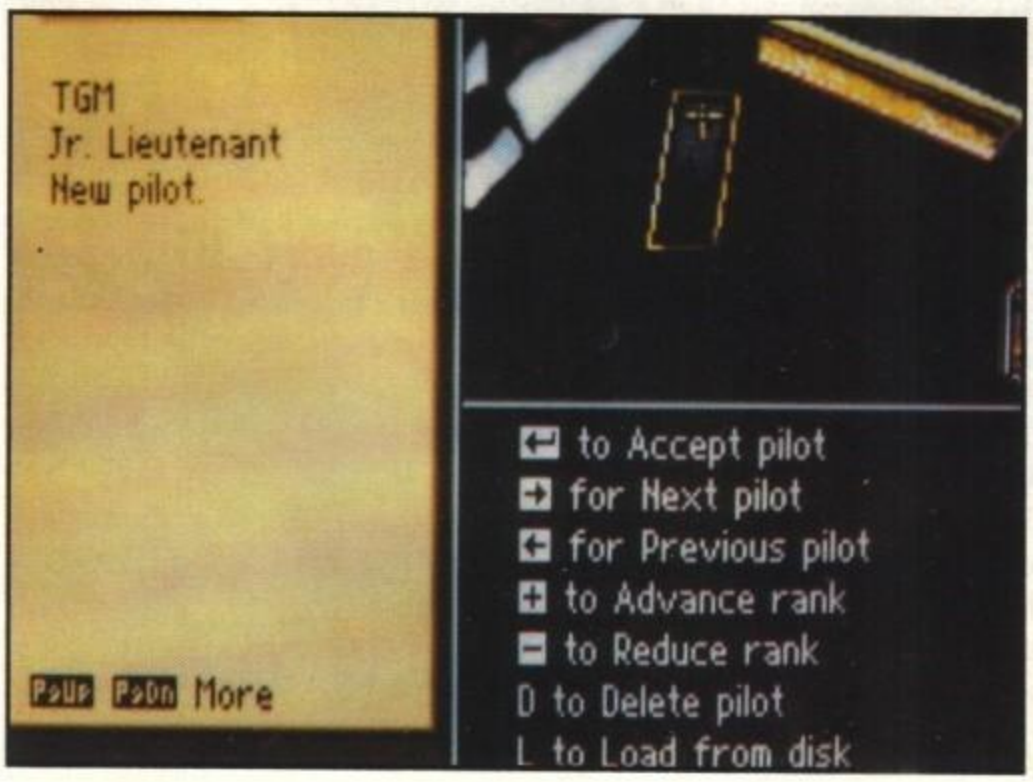
Di questo aereo la NATO sa relativamente poco; si tratta di un velivolo subsonico progettato specificatamente per l'attacco al suolo che è in servizio operativo in appoggio alle forze terrestri sovietiche in Afghanistan. Monoplano ad ala medio-alta a sbalzo, di grande apertura e di freccia moderata, è potenziato da due turboreattori privi di postbruciatore eroganti una spinta massima stimata in 4100 kg, installati ai lati della fusoliera. Il SU-25 ha dieci piloni esterni per un carico bellico totale stimato in 4000 kg; la sua apertura alare è di 15,50m. e la sua velocità massima di 870 km/h.

Nella confezione del gioco troverete tre dischi da cinque pollici e un quarto e due manuali, uno scritto in inglese e uno in italiano. Sono dettagliatissimi e vi offrono una lista completa delle macchine da guerra nemiche che potrete affrontare durante le vostre missioni e un dettagliato elenco di tutte le armi di cui potrete usufruire.

Iniziato il gioco dovrete scegliere quale grado di pilota essere e subito dopo avrete la possibilità di selezionare la missione che più vi aggrada. Ce ne sono per ogni gusto, dall'intercettamento radar all'eliminazione di terroristi.

Prima di partire per la vostra missione potrete anche armare a vostro piacimento l'aereo. Saranno a disposizione moltissimi tipi di armi: bombe a scoppio ritardato, missili aria-aria, missili guidati anti-carro, cannone interno e moltissime altre.

Fatto questo potrete finalmente decollare. La struttura tecnica del simulatore di volo non è molto diversa da altri programmi di questo genere. Avrete la possibilità di utilizzare a vostro piacere il joystick, la tastiera o il mouse. La grafica vettoriale utilizzata nel gioco è piuttosto scorrevole e le tecniche di guida sono facilmente apprendibili.



PC

Tutto il programma è molto dettagliato e non presenta alcun difetto. Dopo poche ore di pratica sarete in grado di poter andare a caccia di terroristi, o di fare voli radenti sulla pista d'atterraggio. L'unica pecca è la mancanza di originalità. Esistono infatti alcuni programmi di simulazione che riescono a interessare anche un pubblico non amante di questo genere (leggi FA/18 INTERCEPTOR). Questo invece è consigliato solo a un pubblico di appassionati.

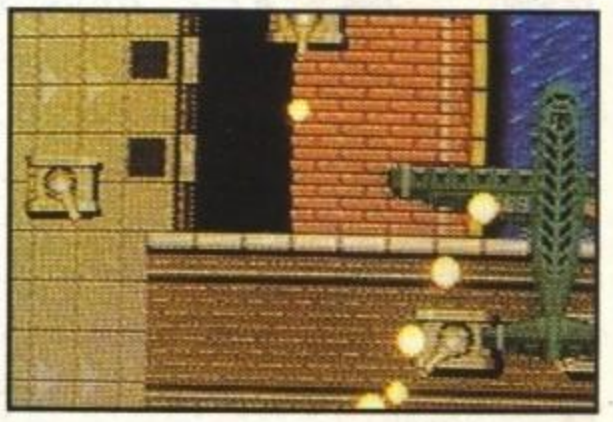
Globale 89%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SAME' ! SAME' ! SAME' !



E' impressionante come certa gente sia così legata alle tradizioni. Prima Tatsujin/Truxton, poi Flying Shark, Super Sky Fighter e adesso questo Samè! Samè! Samè!. Tutti questi giochi della Toaplan hanno in comune lo stesso identico schema di gioco, ovvero shoot'em-up verticale con mini scorrimento laterale, armi varie e tre o quattro smart-bomb dall'effetto devastante. Si, lo so che ci sono otto miliardi di giochi così, ma questi qui sono proprio uguali!

In effetti probabilmente la Toaplan ha prodotto altri giochi simili a mia insaputa mentre ero occupato a giocare con il PC Engine, ma meno ne vedo meglio è. Attenzione, non fraintendetemi, non sono brutti, è che il troppo a volte stroppia. Samè ecc. ad ogni modo è ambientato in una specie di seconda guerra mondiale (un po' come Flying Shark) con nemici di fine livello rappresentati da mega carriarmati, maxi aerei, super corazzate fantascentifiche e così via. Questi mega maxi e super nemici devono essere "eliminati" con ripetuti colpi o con una bella smart-bomb.

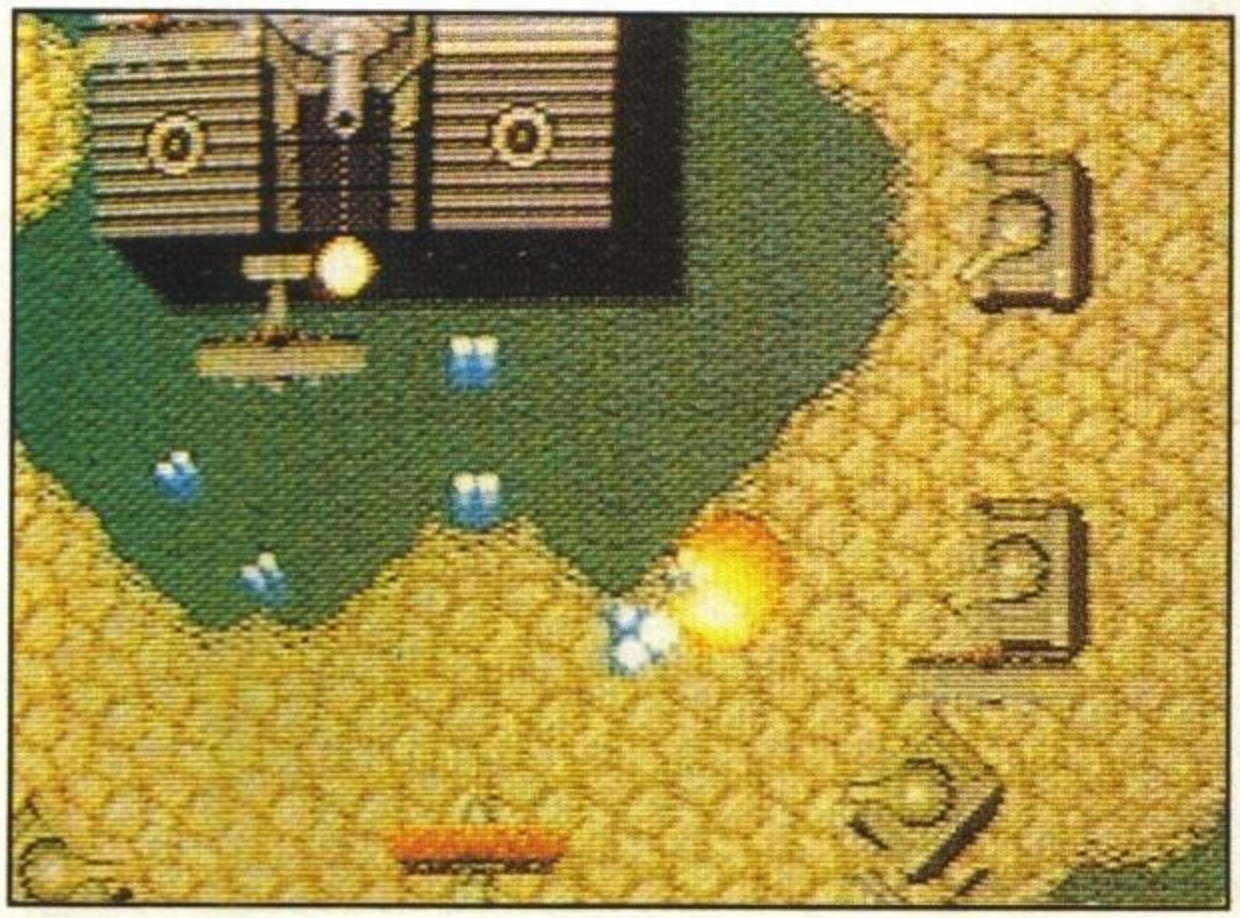
L'arma standard del nostro biplano è uno sparo a tre vie abbastanza debole, ma con un paio di power-up (precisamente nove) si arriva ben presto a uno sparo devastante che compie un'area enorme davanti al nostro biplano. Per altre situazioni però potrebbe tornare utile un'arma dalla elevata capacità di penetrazione, ed ecco che con una bella capsula verde il nostro biplanino si mette a sparare della specie di laser verdi ad intreccio. Troppi nemici? Basta raccogliere la capsula rossa, ed ecco a voi un lanciafiamme (su di un arereo?) che al massimo livello copre l'intero schermo grazie a quattro fiammate che vanno avanti e indietro e due puntate in avanti.

In definitiva non c'è da dire molto, tranne il fatto che ci sono dieci livelli ognuno con un "boss" sempre più esagerato (alla fine c'è un carroarmato più grosso del Meazza!) e... beh, nient'altro, davvero.

Sega

Pur nella sua assoluta (e quando dico assoluta intendo totale, completa, globale) mancanza di originalità, Samè! per tre (ho fatto pure la rima) è un ottimo prodotto, giocabilissimo, velocissimo e soprattutto divertente e ben calibrato. Non ho altro da dire, se vi piacciono gli spara-spara verticali e non ne avete ancora abbastanza, provatelo.

Globale 89%



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAINBOW ARTS PER AMIGA L. 29.000

Review

Z-OUT

Gli Shoot'em up non sono proprio un genere di videogiochi dove la fantasia e la varietà abbondano. Ma se per dare un nome al seguito di X-Out lo chiamano Z-Out, è sintomo che siamo caduti veramente in basso.

Premetto che non sono uno di quei videogiocatori dal "dito infuocato" che vivono solo di pane e alieni ed è dai tempi di Xenon, il primo, che non mi avvicinavo ad un gioco del genere.
Ero perciò molto curioso di vedere il seguito di un gioco di cui avevo sentito dire un gran bene ma a cui non mi ero mai interessato.
Scommetto che nessuno di voi vuole sapere quale strana trama ci sia dietro a questo gioco, chi sia quel gran farabutto che vi ha fatto andare su tutte le furie, fino a farvi decidere di partire a bordo del vostro caccia per fare una carneficina. Per cui, appena preso in mano il gioco, ho saltato tutta la solita pappardella inutile ed ho caricato il programma.
Non mi verrete a dire che dovete leggervi le istruzioni per sapere come far esplodere qualunque cosa vi si ponga innanzi. Vero?
Il gioco si sviluppa su diversi livelli a scorrimento orizzontale, traboccanti di nemici dalle forme e dalle grandezze più svariate, che cercheranno di rendervi la vita più difficile in questa vostra allegra scampagnata.

Come al solito, è possibile scegliere se partire da soli oppure portare un amichetto a divertirsi con voi.
Giusto per non annoiarsi, di quando in quando, troverete sulla vostra strada delle armi speciali che renderanno più gustosa la vostra carneficina.
La velocità del gioco non è per niente elevata, cosicché non si forma quella tensione che fa scattare il dito sul pulsante del fuoco al minimo movimento sospetto; il tutto è, perciò, eccessivamente blando.
Nel perfetto stile degli shoot'em up, sono presenti i soliti enormi guardiani di fine livello che richiedono sempre una certa pratica prima di essere sorpassati in scioltezza.
Gli schemi di gioco, nonostante lo scenario cambi, si assomigliano un po' tutti e il livello di difficoltà è piuttosto ben graduata.
Un po' frustrante è il fatto che si ricominci piuttosto indietro dopo essere morti: sarebbe stato molto meglio essere subito reinseriti nel punto in cui si è passati a miglior vita. A questo proposito è meglio dire che è conveniente stare spostati dal margine sinistro dello schermo, in quanto gli alieni che vengono dalle vostre spalle vi fanno morire senza che voi abbiate il tempo di capire cosa è successo.
Altro appunto da fare sugli schemi è il fatto che troppo spesso si va a sbasttere su barriere poste nel bel mezzo dello schermo, complice un sistema di controllo un po' troppo sensibile.
Non penso che, vista l'immensa mole di giochi del genere presenti sul mercato, questo gioco farà scalpore, ma sicuramente ai patiti del genere potrà far passare dei momenti divertenti. Tecnicamente il gioco è ben strutturato, ma dopo averlo giocato, vi renderete conto che non ha niente di più di qualsiasi altro gioco di questo genere.

Amiga

La grafica è ottimamente dettagliata con un'ottima varietà di nemici e fondali. La musichetta di accompagnamento non è niente di speciale, meglio perciò abbassare il volume e godersi un buon disco, magari di Elio e le storie tese. Lo scrolling orizzontale è molto fluido (ci credo, a quella velocità da formica non poteva che essere così!), mentre per i rari spostamenti in verticale mostra qualche pecca. Z-Out è un discreto gioco che però verrà dimenticato facilmente poiché tutto sa di "già visto".

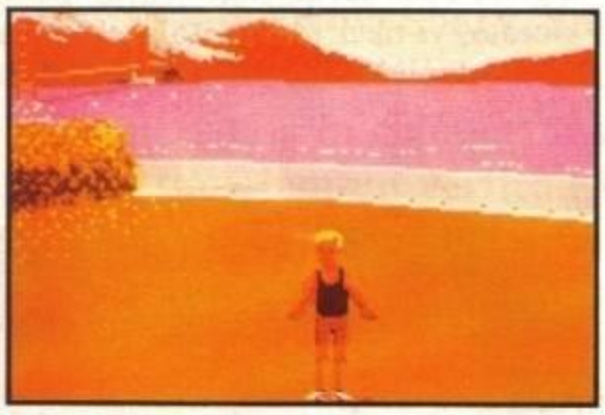
Globale 77%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EPYX PER PC L. 49.000

SPORTING GOLD From EPYX



CALIFORNIA GAMES

Una classica schemata introduttiva abbastanza buona di grafica anche se di scarso effetto ci presenta un gioco a onor del vero piuttosto deludente: la serie di gare è infatti piuttosto innovativa e interessante, ma la buona idea non è stata seguita da una altrettanto buona realizzazione. Infatti la grafica, specialmente in EGA, è piuttosto grossolana e non permette di apprezzare il gioco più di tanto, mentre per il sonoro c'è ben poco da dire che non possa essere immaginato (a buon intenditor...). L'incentivo dato dall'originalità delle gare vi permetterà però di giocare un bel po' prima di riporre il gioco nel cassetto.

69%

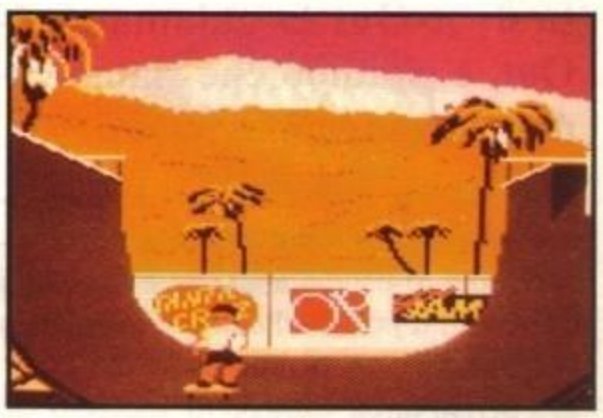
THE GAMES SUMMER EDITION

Per The Games la musica cambia sin dalla presentazione, ben curata nella grafica e di sicuro effetto grazie anche a un'ottima animazione: il gioco si articola in otto prove che pur non brillando per originalità sono decisamente ben realizzate sia dal punto di vista grafico sia dal punto di vista giocabilità. Unica eccezione sono gli anelli e le parallele asimmetriche pe le quali è necessaria parecchia pratica per imparare le varie combinazioni con cui aumentare il proprio punteggio. L'animazione tranne qualche raro caso è sufficientemente fluida e il sonoro, pur limitandosi a diverse musichette e ad un po' di effetti, per essere un PC non è niente male. Il gioco nel complesso mi sembra convincente e si merita senza dubbio il titolo di migliore della compilation.

90%

THE GAMES WINTER EDITION - PC

Il Winter Games pur essendo su quattro dischi come il Summer Games non raggiunge i suoi livelli restando un po' indietro sia sul livello grafica sia su quello giocabilità. Il gioco, composto da otto gare, manca di cura per i dettagli e di un pizzico di giocabilità in più che avrebbero permesso al giocatore di appassionarsi maggiormente; così come sono le gare mancano di incentivi e dopo alcune gare rischieranno di annoiarvi. L'animazione



non è sempre molto fluida mentre il sonoro resta nella media.

84%

Generale

Se comunque ad un certo punto i tre giochi non vi appassionassero più, potrete comunque divertirvi con i vostri amici a scommettere in quanto tempo riuscite ad aprire e a richiudere correttamente il manuale incluso nella scatola: quest'ultimo infatti più che un manuale sembra una tovaglia da pic-nic ed è stato piegato fino alla grandezza di una carta d'identità. Ma che cosa costava alla Epyx includere un manuale decente su cui fosse possibile trovare delle spiegazioni un po' più complete? Nel complesso però il giudizio sulla compilation non può essere che positivo.

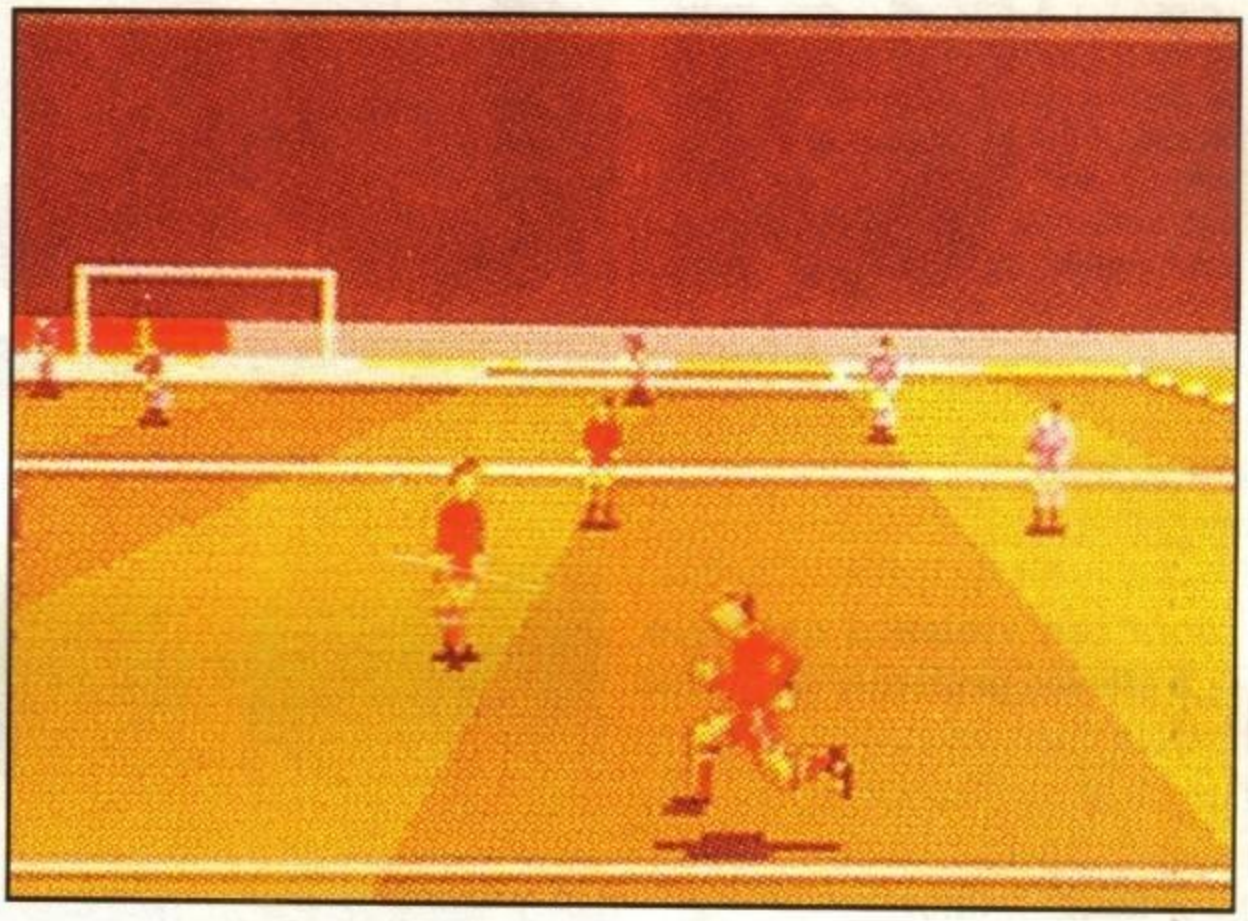
Globale 85%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

Vedute laterali, a volo d'uccello, dal centro campo ed ora, grazie alla Microstyle, in veduta soggettiva del giocatore. I punti di vista per i giochi di calcio stanno diventando veramente innumerevoli. Ma questa innovazione sarà veramente un passo avanti per le simulazioni calcistiche?



Questo gioco, presentato come il seguito di Microprose Soccer, attira subito l'attenzione per ciò che promette: realismo allo stato puro.

Il libretto delle istruzioni, tutto in un italiano decente, si perde in chiacchiere sulle tecniche calcistiche senza spiegare poi più di tanto come bisogna gestire un giocatore in campo. Il gioco presenta le solite opzioni: partita singola, campionato, allenamento (questo diviso in diverse sezioni), insomma tutto nella norma. Il tutto può essere giocato in due modi: controllando un singolo giocatore, che comunque potete cambiare quando volete, o controllando sempre il giocatore più vicino alla palla.

La partita inizia con una veduta dello stadio, fatto in grafica vettoriale a solidi pieni, visto dall'esterno, seguita da una zummata sull'ingresso dei giocatori. La gestione della grafica vettoriale non è un gran che, ma l'appiattimento della visione durante il gioco diminuisce il fastidio.

Durante l'incontro incominciano i problemi veri e propri; sia che giochiate come singolo sia come squadra, è piuttosto difficile toccare palla e le scivolate sono difficili da sincronizzare col movimento dell'avversario.

Quando avete il possesso della palla però è un'altra cosa; con questa visione i dribbling assumono un aspetto completamente diverso ed esaltante.

Il controllo del tiro è difficile ma con l'allenamento si assume una certa padronanza. Il goal non è molto chiaro in quanto la rete vera e propria non c'è, ci sono solo i pali della porta, così per orientarsi bisogna prendere per riferimento il portiere.

Un altro fatto che diminuisce la giocabilità è l'impossibilità di giocare in due, togliendo così buona parte del divertimento per ogni gioco sportivo, cioè la sfida con un amico.

Amiga

L'idea non era male, ma forse l'inesperienza in questo campo ha giocato un brutto scherzo ai pionieri della Microstyle. In effetti la più grande pecca del gioco è la giocabilità non eccezionale. La grafica dei giocatori è bella e ben animata, mentre l'animazione vettoriale del campo è piuttosto scattosa.

Le più grandi ombre su questo gioco sono gettate proprio dal modulo, in quanto la visione soggettiva del gioco potrebbe sembrare un'utopia. Non è però il caso di bocciare in blocco il tutto.

Globale 65%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOP PLAYER GOLF

LA mazza fendette l'aria fischiando e colpì la pallina con un tonfo sordo, scagliandola con violenza nel cielo. Lo sferico proiettile seguì uno stretto arco e atterrò a pochi piedi dalla buca, per poi caderci dentro dopo un rimbalzo. Buca in uno!

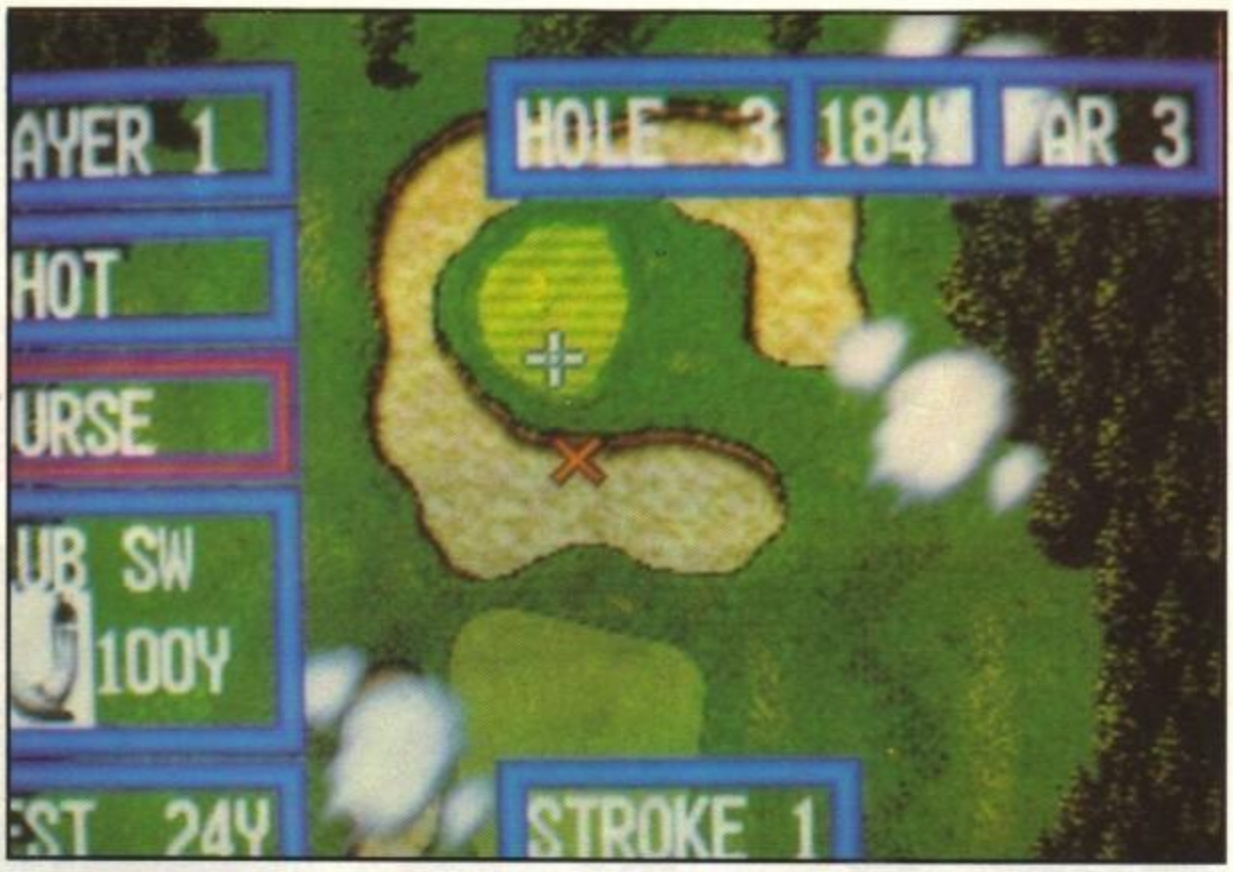
Si, si, lo so che questa introduzione l'avete già letta qualche pagina più in là nella recensione di Jack Nicklaus, ma che ce volete fà, non avevo voglia di scrivere l'introduzione allora ho caricato il testo dei BBros su Mac, ho "ritagliato" via il pezzetto e lo ho incollato qui. Tanto si parla sempre di golf, la macchina è leggermente diversa (un filino) ma si sa, tutto fa brodo... (avete assistito al primo caso di pirateria editoriale all'interno di una stessa rivista. Dove andremo a finire?). Ad ogni modo, Top Player Golf è completamente diverso da JNUG&CD, più "arcadeoso" ma restando sempre nei termini del realismo e, soprattutto, del golf.

Le trentasei buche (divise in due percorsi) sono visualizzate con una vista "a volo d'uccello" e sono fatte come dovrebbero essere delle vere buche: green, fairway, rough, bunker e così via, quindi ora non starò a spiegarvi che cosa sono perché tanto lo sapete già. In effetti, non è che ci sia molto da dire: la struttura è quella classica, ed è anche molto flessibile, visto che con una semplice pressione del pulsante A possiamo esaminare la buca "a zoom medio", con tanto di scroll, oppure possiamo visualizzare il green con tanto di inclinazione e possiamo avere la vista della buca completa tutta in una volta. Si può scegliere tra le solite mazze, c'è il vento, l'effetto e via dicendo: tutto come si compete per un vero golf.

E' possibile inoltre scegliere tra tre possibili stili di gioco: stroke, match o nassau. Stroke è quello classico, dove vince chi impiega meno tiri complessivamente per terminare le diciotto buche di un percorso, match nel quale si devono aggiu-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



dicare le buche come punteggio a sé, ovvero conta se vinci la buca, non importa con quanti tiri — es. il giocatore uno finisce le prime tre con un punteggio di 4, 3, 5 e 4 mentre il secondo 3, 2, 8 e 4. Il primo giocatore ha totalizzato 16 tiri mentre il secondo 17. Nello stroke play sarebbe in vantaggio il giocatore uno — ha fatto meno tiri — ma nel match play vincerebbe il giocatore due avendo vinto due buche e pareggiato una.

Sono stato chiaro a sufficienza? Beh, per quanto riguarda il Nassau è una specie di stroke play con delle mini-competizioni extra, che sono ad esempio chi manda la palla più lontano al primo tiro in determinate buche, chi arriva sul green in un tiro solo e il più vicino possibile alla bandierina e così via. Alla fine della competizione vengono dati i punti in base alle buche vinte, ai tiri e agli "special", dopodiché si determina il vincitore.

NEO·GEO

Oltre ad essere tecnicamente impressionante, Top Player Golf è immensamente giocabile ed immediato. Le buche sono rese con una fedeltà rimarchevole e così gli effetti sonori. Bellissimo l'effetto dello zoom sulla palla E sul campo (ovvero il campo diventa piccolo o grande a seconda la pallina vada su o giù, spettacolare!) e letteralmente stupendo il parlato con i mini-discordi del caddie all'inizio della buca, i commenti del telecronista del tipo "pat for par", "pat for eagle", "nice one" e gli urletti della folla se si sta nel par o si scende sotto. A dir poco impressionante.

Globale 95%

SEGA Megadrive

NEO-GEO

PC Engine

COMPUTER'S LAND
Via Trieste,6 - C. Magnago (VA)
Tel: 0331-204074

MICROMANIA
Via XXV Aprile,80 - Besozzo (VA)
Tel: 0332-970189

NOVITA' MEGA DRIVE
Wonderboy in Monster Lair
Dynamite Duke
Strider
Arrow Flash
Granada
Gaiares
Atomic Robo-Kid
Samél Samél Samél
Shinten Myoom
Shadow Dancer
Darius Special
Rainbow Island +
Fat Man
Super Air Wolf
Elemental Master
Dangerous Kid
Spiderman
Palmer Tour Golf
Dick Tracy
Hard Drivin'
Crack Down
Ringside Angels
Gain Ground

PC ENGINE
Super Thunder Blade
Avenger
Batman
Aero Blaster
Cyber Combat Police
Flying Amark
Champion Wrestle
Down Load II (CD)
Cadash
Chase H.Q. II
Out Run (S.Graphx)
Crazy Rallie Car (CD)
Valis III (CD)
Legion (CD)
Burning Angels
Hurricane
NCS Kung Fu (CD)
Puzznic
Die Hard
Walabi
Gun Head II
Son of Dracula
Out Run
Run Man (CD)
Alice in Wonderland
Violet Warrior
Saint Dragon

MASTER SYSTEM
Operation Wolf
Golden Axe
Double Hawk
Assault City
Battle Run
R-Type
After Burner
Chase H.Q.
Golf Mania
Basket Ball Nightmare
Monaco G.P.
Salomon No Case
World Grand Cup Italy
World Games
Summer Games
Tennis Ace

GAME BOY
Batman
Spiderman
Teen Age Mutant Ninja Turtles
Lupin III
Cosmotank
Fortress of fear
Snoopy
Popeye
Fist of North Star Ken
Double Dragon
Motor Cross Maniac

ATARI LYNX
Rygar
Slime World
Road Blaster
Xeno Phobe
Paperboy
Vindicator
Soccer
Hard Drivin'
Klax

NEO GEO
Super League Golf
Baseball
Magician Lord
Riding Hero
Ninja Combat
Nam 1945
Super Spy
Cyber Lips
Bowling
Joy Joy Kid

SUPER FAMICOM
F -0
Super Mario World
Gradius III
Ghouls & Ghosts III
Final Fight
R-Type II

GAMATE
Wittapy Apee
Baseball
Tennis
Tornado
Bobby is Going Home
Encounted Bricks
Pumpkin Myth
Ball Storming
Bumbif Rfe
Mighty Tank

...e tanti altri

MS-DOS Compatibile 286 16 MhZ - 40 Mg. HD - 1 Mg. RAM - Super VGA 1024 x 768 Monitor Multi SYNC a colori - Drive 3 1/2 o 5 1/4 L. 2.990.000 IVA inclusa

PC ENGINE GT: TELEFONARE!!!

LYNX - SEGA MASTER SYSTEM
NINTENDO - GAMEBOY - SUPER FAMICOM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ISHI THE WAY OF

Etvoilà! I rompicapo orientali vogliono ancora dire la loro, solo che sarà dura dare anche solo un po' di filo da torcere a Tetris. Chi leggerà vedrà!

Ishidò va giocato su una scacchiera asimmetrica formato 8x12 (quindi di 96 caselle) e suddivisa in due diverse aree cromatiche: la parte scura occupa il bordo del rettangolo esterno e le rimanenti 60 caselle centrali sono di colore chiaro.
Insieme alla scacchiera viene fornita una sacca piena di pietre, per l'esattezza 72, che vanno collocate ad una ad una nelle caselle desiderate per cercare di ottenere un buon punteggio. Le pietre sono a loro volta differenziate da un particolare disegno (su sei diponibili) e da un particolare colore (scelto sempre da sei). Ma siccome 6x6 fa 36 e le pietre, si era detto, sono 72, aggiungo anche che per ogni colore e disegno vi sono due esemplari identici.
Ora sapete tutto e possiamo cominciare una semplice partita di prova. Il computer mescola automaticamente le tessere (o pietre) nel sacchetto e ne tira fuori quattro per ciascuno degli angoli e due per il centro della scacchiera.
A questo punto non dovete fare altro che disporre le pietre (ne vedete solo una alla volta) su qualche casella seguendo le cinque semplicissime regole seguenti.
Prima regola: ogni pietra va disposta accanto ad una o più tessere già presenti sul tavolo di gioco (come vedete fin qui non ci sono problemi, ma si sa, eh, eh, i rompicapo orientali: leggete oltre). Seconda regola: se volete mettere la suddetta pietra accanto ad una sul tavolo queste devono avere in comune un attributo a scelta (cioè devono avere o lo stesso colore o lo stesso disegno). Regola numero 3: per piazzare una pietra a stretto contatto con altre due bisogna avere un attributo dell'una e l'altro attributo dell'altra (ovvero la pietra da collocare deve presentare il disegno dell'una e il colore dell'altra o viceversa). Regola 4: per installare una tessera tra altre tre bisogna fare in modo che abbia un attributo di due di queste e l'altro attributo della terza. Quinta e ultima regola: incastrare una pietra fra quattro tessere (ormai l'avrete capito) bisogna assicurarsi che due di esse presentino un attributo e le restanti due l'altro. Come si vede disegno e colore giocano un ruolo determinante in questo strano gioco a incastro e, come vi avevo accennato, chi incastra di più e meglio si becca "di solito" più punti. Il "di solito" é finito volutamente tra virgolette perché ci sono due categorie di punteggio: antico e moderno, che richiedono ovviamente una diversa tattica. Il punteggio moderno premia il giocatore nella maniera più logica: in base alla difficoltà delle sue combinazioni (evidentemente c'è voluta la legge delle probabilità per far capire a qualcuno che un contatto a quattro ä molto più arduo da ottenere di uno singolo). Il sistema antico invece premia solo chi riesce a collocare

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DO': THE STONES

tutte le tessere sulla scacchiera e, in caso di dubbio, chi ha collezionato il maggior numero di incroci quadrupli. Come si vede fino a qua il gioco è abbastanza elementare ed evidentemente qualcuno se ne è reso conto e ha aggiunto l'oracolo per variare un po' il gioco. E, cosa davvero incredibile, il parser dell'oracolo può tranquillamente tenere testa a quello di una vera avventura, nei limiti in cui è stato disegnato (cioè per rispondere a domande inerenti al gioco e a come ottenere buone combinazioni). Quanto poi al fatto che possa essere di reale utilità ä tutto da vedere perché, si sa, gli oracoli sono sibillini, possono voler dire tutto e il contrario di tutto.

Tutto lo svolgimento che avete apprezzato sopra, comunque, va sotto il nome di solitario. In alternativa ä possibile scegliere tra sfida a due oppure torneo: nella sfida (che può coinvolgere il computer o un vostro amico, a scelta) i due giocatori piazzano una casella a testa sul tavolo e quando non ci sono più mosse possibili vince chi ha più punti. Nel torneo, invece prendono parte più persone. Come ultima possibilità si puï anche dare un limite massimo di tempo per ogni mossa.

Nota finale sulla configurazione: a causa dell'eccessiva lunghezza del file contenente la grafica VGA, è necessario avere o un drive da 3,5" oppure l'hard disk. Chi ha solo il drive da 5,25", infatti, dovrà accontentarsi della EGA 320x200 (già, non 640x350). Stranezze della Accolade.

Per gli appassionati di grafica voglio far notare che il gioco comprende un interessante editor per modificare a piacere la forma delle tessere e, se ancora non vi bastasse, potete convertire il set di pietre in un file LBM e ridisegnarle con Deluxe Paint. Niente male!

Giorgio Baldaccini

PC

Finalmente! Ishidò è uno dei pochissimi giochi che permettono di usare la VGA 640x480 e la cosa è più che comprensibile se si considera che le animazioni sono ridotte al minimo. Comunque, grazie all'alta risoluzione i risultati sono accattivanti e il meglio lo si vede con la scacchiera di legno e i pezzi egiziani. Per quanto riguarda il gioco in sé, bisogna dire che si basa su regole semplicissime e che la fortuna vi gioca un ruolo determinante. A gettar fumo negli occhi ci sarebbe però l'oracolo che è volutamente misterioso e che, secondo il manuale, può aiutare a raggiungere punteggi più alti. Sarà, ma tra tutti i giochi orientali per me il migliore é sempre Taipei (altrimenti noto come Mah-Jongg); Ishidò, invece, non mi ha dato l'impressione di poter resistere a lungo.

Globale 71%

Amiga

Ishidò è un gioco molto simile al Mah Jong e quindi l'originalità va un po' a pallino. L'editor delle "tavolette" o pietre per giocare, la possibilità di sceglierne già otto diverse all'inizio del gioco, le tante opzioni, lo rendono comunque interessante.La versione Amiga è molto colorata e davvero ben disegnata, gli effetti sonori sono pochi ma molto convincenti.Una nota va fatta per quanto riguarda l'oracolo. Al contrario di quanto dicono i Baldi Bros. che hanno recensito la versione PC, l'Oracolo è un vero e proprio Oracolo basato sulle linee mutevoli dei CHING (o KING per alcuni studiosi). Se scegliete l'opzione Oracolo, infatti, vi viene chiesto di digitare la domanda e, appena completata una mossa che permetta un 4-way, cioè una pietra messa fra altre quattro, il programma vi mostrerà il responso che si basa sul tipo di pietre che sono servite a completare il 4-way. Il responso è molto interessante e si basa davvero sui CHING, con tanto di linee intere, spezzate e mutevoli. Se volete un saggio e antico indovino a casa, acquistate Ishidò!

Globale 80%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

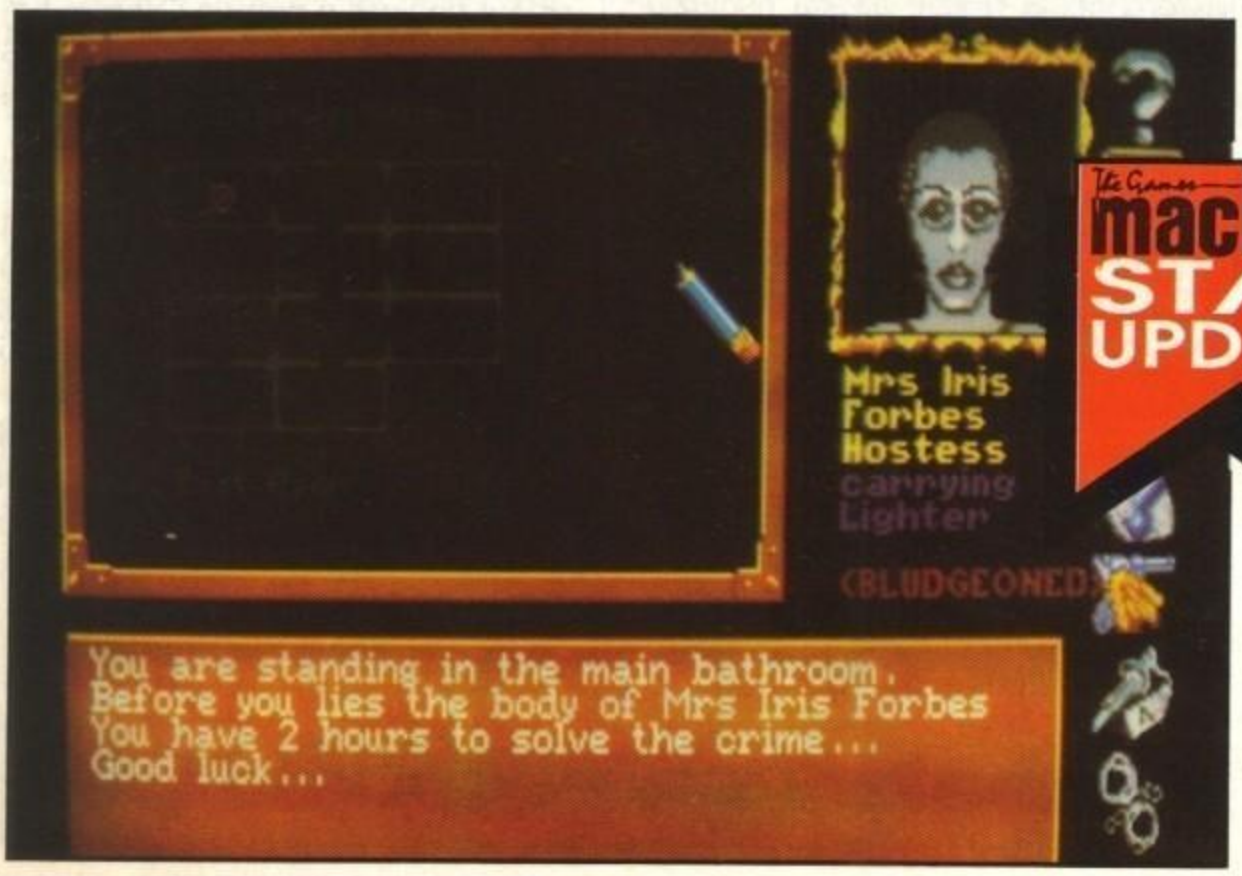
http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD PER PC L. 29.000

MURDE

SE pensate che a risolvere gialli non sia capace solo il famosissimo belga Hercule Poirot o l'anziana miss Marple (entrambi famosi personaggi di Agatha Christie) ma che anche voi ne siete in grado, bene, con questo gioco potrete provarlo, e se invece non lo avete mai pensato ancor meglio, sarà un'esperienza nuova.

In qualche luogo, qualcuno, anche ora, sta commettendo un delitto, ma come tutti sanno non esiste un delitto perfetto e quindi c'è almeno una possibilità che il colpevole venga scoperto: tocca a voi fare in modo che questa possibilità si tramuti in realtà e per fare ciò avete due ore di tempo, dopodiché arriverà Scotland Yard che si impossesserà del caso.
Il gioco vero e proprio si apre con una schermata raffigurante il The Daily Chronicle del giorno con in prima pagina una vostra fotografia e l'invito a indagare sull'omicidio avvenuto in una certa abitazione; attraverso questa prima schermata è possibile scegliere quale dei "pochi" delitti previsti risolvere, cioè circa tremila, in maniera alquanto semplice: basta variare giorno, mese, anno, lineamenti del vostro personaggio divisi in cinque parti, e luogo dell'omicidio cliccando sulla parte interessata per ottenere le varie combinazioni (non ne ho calcolato il numero totale per mancanza di tempo ma se qualcuno di voi si mettesse in testa di verificare se sono davvero circa tremila mi faccia sapere il risultato poiché sono molto curioso). Fatto questo potete passare al vostro caso e dopo una seconda schermata vi ritrovate nella stanza del cadavere e da lì iniziate le vostre indagini; per portarle avanti dovete agire come un vero investigatore e cioè prima di tutto cercare le possibili armi del delitto, poiché troverete anche oggetti che non possono assolutamente riguardare il delitto, sparse per tutta la casa e, una volta che le avrete individuate con la lente-puntatore, mediante la quarta icona rilevarne le impronte, che se trovate finiranno nel vostro archivio di icone e che serviranno per confrontarle, con la quinta icona, con quelle trovate su altri oggetti. Per individuare a chi appartiene una certa impronta dovrete però agire diversamente; le azioni da fare sono queste: prendere un oggetto mediante la settima icona, pulirlo dalle impronte con la sesta, aspettare che qualcuno prenda l'oggetto e che successivamente lo lasci, quindi accertarvi di che persona si tratti cliccando su di essa con la lente e rilevare le impronte sull'oggetto.
Un'altra azione fondamentale alla soluzione del caso è interrogare le varie per-



The Games machine STAR UPDATE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ER!

sone che incontrate, cliccando prima su di loro e poi sulla prima icona, sui movimenti di chi si trovava nella casa al momento del delitto, le loro relazioni con altre persone della casa, i motivi della loro presenza in una determinata stanza, il collegamento con una possibile arma del delitto e molto altro ancora, e di tutto quello di cui verrete a conoscenza dovrete prenderne nota sul vostro inseparabile taccuino che potrete in seguito consultare cliccando sulla seconda icona. Tutto questo vi serve per risalire ai possibili moventi che vi porteranno a scoprire il nome dell'assassino; quando penserete di averlo individuato dovrete prendere la presunta arma del delitto, trovare il presunto colpevole e cliccare sulla ottava icona; il giornale del giono dopo vi dirà se avete indovinato o se avete arrestato un innocente. Se vi capitasse di perdervi tra le varie stanze dell'abitazione non preoccupatevi, perche con la terza icona è possibile avere la piantina di quel piano della casa ed è anche possibile sapere il nome delle varie stanze cliccandoci sopra.

Il gioco pur non brillando per azione (leggi non c'è) risulta decisamente bello e coinvolgente, e l'alta giocabilità e varietà di casi da risolvere vi impedirà per molto tempo di riporlo in un qualche angolo del mobile dei giochi.

Gianni Ronchi

PC

Sin dalla presentazione animata, decisamente ben riuscita e invitante anche sulla EGA, ci accorgiamo di trovarci di fronte a un gioco ben riuscito graficamente parlando; infatti le varie stanze sono accuratamente disegnate come pure i ritratti dei vari personaggi, i movimenti sono rapidi e abbastanza fluidi, peccato il colore che non sarebbe certo stato superfluo: infatti tutto il gioco, tranne le due schermate di presentazione è totalmente in bianco e nero. Il gioco resta comunque bello e va sconsigliato solo a chi gioca esclusivamente con giochi stracolmi di azione e usa la testa solo per sbatterla contro i muri quando prende un quattro in matematica.

Globale 89%

... a SASSUOLO ...

microinformatica
- Computer - Programmi - Formazione - Assistenza

IL TUO SOFT center VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGAMES ORIGINALI
PER AMIGA • ATARI • PC MS-DOS • C64

NEW ORA ANCHE PROGRAMMI PROFESSIONALI INGLESI PER AMIGA

MICROINFORMATICA - P.zza Martiri Partigiani, 31 - 41049 Sassuolo (Mo) ☎ 0536/802955 - Fax. 0536/882654

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCOLADE PER PC

STAR CONT

Star Control, però! Chissà quale nuova ed evolutissima meccanica di gioco avrà sviluppato la Accolade, quale originalissimo concept per le incredibili potenzialità dei 16 bit degli anni '90?. Sarà una rete neuronale integrata a un sistema a realtà virtuale, una simulazione totale mondiale, un gioco in prospettiva 4D con shading in raytracing? Ma... ma.. è Space Wars.

O almeno così mi sembra di ricordare che si chiamasse quel giochino in cui due astronavi in grafica vettoriale si sparavano addosso ruotando attorno a un punto di gravità, dopo gli anni passati sono veramente tanti. Questa volta si torna parecchio indietro nel tempo, al neolitico del videogioco, quando molti di voi probabilmente erano ancora dei piccoli, sprovveduti spermatozoi dispersi in un... ehm... uhm... meglio non continuare o qui mi censurano. Questo raro reperto risale al Spaceitico, a cavallo tra l'Asteroidevo e l'era Spaceinvastica. In quel tempo gruppi sparuti di esseri che ancora non erano chiamati videogiocatori si radunavano in luoghi prevalentemente pubblici tra strane macchine che qualcuno cerca sfacciatamente di spacciarci oggi come i parenti dei videogames attuali. Tra di loro (non tra le macchine, tra il gruppo di esseri) il vostro anfitrione, ancora in erba, che girando per un Luna Park in uno dei rari momenti di libertà concessogli (o concessiglicivi, o concessivici, gli... ci... chi... bah) dalla mamma si avvicinò per la prima volta a uno di questi (non a un essere, a una macchina). Ebbene sì, come avrete capito fu lì che chi vi parla perse la sua videoverginità (per la verità con un piccolo flirt su un Missile Command). Il bimbo ora è cresciuto (Mamma me lo porti sì o no questo di Biberon che il vecchio è quasi finito!!!) ma come dice la canzone "'u primmu ammore nun si scorda chiù" (Grazie per la consulenza BDB). Per anni ho cercato il divertimento di un duello tra astronavine, semplice ma appassionante (almeno allora) come Space Wars, in una quantità di surrogati, tra cui la stessa versione del gioco per C64, ma era troppo tardi: il bimbo è cresciuto, il sogno è sparito (e io sono diventato piacevolmente insensibile NdPink).

Sentimentalismi a parte (sarò già stato classificato da qualche elencatore tra i nostalgici) riproporre Space Wars adesso sarebbe un suicidio commerciale, ma Star Control ha più di qualche cosa di nuovo. Ma procediamo con ordine, anzitutto gli antefatti.

Il giorno del primo contatto con esseri alieni intelligenti non è esattamente come ce lo aspettavamo. I nostri carissimi vicini di casa si sono fatti vivi solo per dirci che questa zona della galassia è minacciata dall'impero Ur-Quan, intenzionato a distruggere anche il nostro pianeta (chissà, vorranno farci passare un'autostrada spaziale). Fino ad ora l'alleanza (che sarebbero i buoni) ha tentato di respingere l'attacco da sola, ma ora viene richiesto il contributo delle astronavi terrestri alla flotta dell'alleanza.

Una volta scelta la parte per cui combattere (potete naturalmente mettervi al comando dei "cattivi" Ur-Quan se preferite) e il numero di giocatori ci si può misurare con l'astronave nemica in una sfida a due. Tutto qua? Non proprio. Anzitutto tra le astronavi dell'alleanza e quelle Ur-Quan c'è una quantità di materiale bellico da scegliere. Si va dalle astronavi BDB's gigantesche, lente ma non troppo pericolose, alle MA's piccole, veloci e pericolose (e poco affidabili, aggiungerei) fino alle stupende e potenti SG's, motore truccato, fodere in pelle umana e adesivo 'o Maradona. Scherzi a parte la scelta è molto varia per caratteristiche di velocità, accelerazione, manovrabilità, tipo di armamento montato e abilità speciali. Ci sono astronavi veloci e manovrabili con una potenza di fuoco ridotta o astronavi più lente ma corazzate e con un armamento più potente, ognuna con qualche arma segreta. La Mmrnmhrm X-Form, per esempio, può tramutarsi da una possente corazzata a una velocissima astronave con missili a ricerca automatica, la Ariloulaleelay Skiff seppur lenta può farla in barba ai principi della dinamica con il suo motore non inerziale, porta un laser autobloccante e ha la capacità di trasferirsi nell'iperspazio sfuggendo agli amici nemici, altre ancora possono rilasciare droni che com-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROL

HARDWARE
Il gioco supporta praticamente tutte le schede grafiche esistenti, CGA, EGA, VGA e MCGA (queste due richiedono almeno 640K di memoria per la visualizzazione dei 256 colori) così come le schede sonore (Roland, Adlib/Soundblaster, CMS, Tandy). Sul manuale si consiglia di farlo girare su un AT ad almeno 8 MHz, ma può girare adeguatamente anche su un sistema più lento grazie all'opzione "spartana". E' possibile collegare anche un joystick ma anche la tastiera ridefinibile funziona egregiamente.

battono autonomamente il nemico, etc. La mia preferita è comunque la Ilwrath Avanger che assomiglia neanche troppo vagamente allo Sparviero Klingon di Star Trek. E' uno spasso azionare il dispositivo di dissimulazione per poi ricomparire all'improvviso sull'indifesa preda a colpi di sfere di energia. Tutte le descrizioni sono riportate nelle schede tecniche della flotta e la distinzione tra le varie astronavi è tutt'altro che formale,.ognuna ha la sua specifica tecnica di combattimento e i suoi punti deboli, ognuna il suo nemico mortale e la sua scelta è un'importante componente strategica del gioco. L'ambiente di gioco è a tutto schermo e molto vasto, con qualche planetoide e altri corpi con gravità proporzionale alla loro mole, consente di manovrare tranquillamente e con la sufficiente precisione visto che quando le astronavi si avvicinano la prospettiva si ingrandisce per una maggiore precisione nello scambio dei colpi.
Il gioco, come si vede è fin tropppo semplice, ma grazie alla cura anche dei piccoli particolari la giocabilità è ottima così come la manovrabilità delle astronavi capaci di dare luogo a duelli tatticamente impostati in maniera molto diversa a seconda degli avversari. Il lato strategico non si ferma comunque qui, oltre alle opzioni di pratica e melee per il combattimento tra astronavi selezionate o flotte comprendenti tutti i modelli c'è il full game. Questo prevede diversi scenari di guerra tra alleanza ed Ur-Quan in cui delle stazioni spaziali fanno capo a diversi spiegamenti di forze in cui i vari tipi di astronave hanno diverse capacità e possono anche essere potenziate. A seconda delle necessità si potrà impostare una guerra lampo all'attacco della stazione nemica o di attesa, colonizzando pianeti abitati (che potranno dare nuovi soldati, cioè energia alla flotta) o minerari (che forniranno materia prima alla stazione spaziale per la costruzione di nuovi mezzi d'assalto) o costruendo fortificazioni per respingere gli attacchi nemici. C'è anche la possibilità di lasciar fare tutto ciò al computer e dedicarsi ai soli combattimenti o viceversa occuparsi del solo lato strategico, oltre al salvataggio dela situazione corrente ed ecco trasformato un gioco puramente d'azione in una partita di scacchi. Se poi ci aggiungete che tramite l'apposito programma si possono editare diversi scenari differenti (seppure non molto definiti) non manca proprio niente.
Stefano Giorgi

PC

Chiunque utilizzi un PC per giocare lo fa per la quantità di simulatori, RPG, avventure insomma per il lato più serio del ludico, le eccezioni valide a questa regola si possono contare sulle dita di una mano (beh, facciamo due o tre) tra le quali ricordiamo solo Xenon II e da oggi anche Star Control.
Il gioco riesce a integrare stupendamente il concept fin troppo semplice ma funzionale e un po' "revival" di Space Wars con quantità di opzioni avvincenti. La realizzazione tecnica è impeccabile con la finestra di gioco ampia e sempre chiara grazie allo zoom, inerzia, gravità difficoltà tutto ottimamente bilanciato e tale da renderlo giocabilissimo. Al suo fascino contribuiscono una grafica nitida, pulita e tonda (la cosa che non è sfuggita all'occhio vigile di MA e ho controllato: il programmatore ha lavorato allo sviluppo di diversi giochi su macchine giapponesi). Molto divertente è anche la presentazione generale del gioco piena di piccoli spassosi particolari come nelle animazioni dei piloti xenomorfi impegnati nella guida dei loro veicoli. Le astronavi tra cui scegliere sono molto varie così come le tecniche di pilotaggio e i combattimenti che solo in apparenza possono sembrare ripetitivi. D'accordo non sarà molto profondo e, nonostante la componente strategica introdotta nel full game, non potrei giurare sulla sua longevità, ma tutto quello che so è che da una settimana ho messo da parte i miei RPG e i miei simulatori e mi sto divertendo un sacco.

Globale 88%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DYNAMIX PER PC L. 59.000

STELLAR

Lo strano veicolo nero fluttuava pigramente sul campo di battaglia. Ben presto nel suo campo visivo si profilò un carro armato, che finì distrutto in una selvaggia esplosione. E' in arrivo una nuova e mirabolante macchina da guerra?

Senz'altro, e stavolta con una missione altamente umanitaria da compiere. Per comprendere questo nuovo scenario bellico dobbiamo puntare il nostro supertelescopio ben al di fuori del nostro sistema solare, e precisamente in quel di Arturo. Gli astronomi dilettanti tra voi lettori sapranno senz'altro che questo è il nome di una stella, e adesso lo sanno anche tutti gli altri. In questa remota fetta di universo sta bel bello un intero sistema solare avente come centro la nostra antroponimica stella, governato da Suo Orrore Gir Draxon. Questo brutto tomo ha deciso da qualche tempo che il pianeta Terra, ossia la nostra adorata palla di fango, debba essere completamente distrutto, perché i suoi abitanti dai volti così ben formati sono un autentico insulto alla bruttezza mortale degli arturiani. Dando fondo a tutte le sue riserve di cattiveria (ma forse ha usato anche qualche fialetta di Luciferite) ha radunato la più vasta e agguerrita armata spaziale mai vista, con destinazione Terra. Ma i terrestri, con i loro potenti radiofari, hanno captato frammenti di ordini e altri segnali provenienti da Arturo in quantità sufficiente a far muovere tutte le risorse militari del pianeta in previsione di un attacco in forze.

Dalle cellule grigie degli scienziati è quindi uscito lo XCV Agl-2, soprannominato "Raven" (ossia corvo, e il suo colore fa onore al nome). Questa nuova meraviglia viaggia a circa un metro da terra grazie a un campo antigravitazionale, ed è difesa da uno scudo protonico in grado di assorbire ogni forma di energia ostile. L'unico problema di questo scudo è che si scarica man mano che riceve colpi, e una volta esaurito lascerà vulnerabile il Raven. Una macchina da guerra degna di tal nome non può non avere armi offensive: qui abbiamo due Cannoni Tuono bifase, in grado di sparare, per ogni scarica, due macroproiettili con una piccola testata nucleare; ogni scarica è in grado di disintegrare 10 cm di armatura nemica. Una capacità peculiare del Raven è il poter usare sistemi d'arma appartenenti a veicoli nemici: per poterli raccogliere si devono distruggere tre mezzi nemici dello stesso tipo in sequenza, e quindi raccogliere il modulo che sarà subito utilizzabile. E' da notare che questi moduli aggiuntivi una volta attivati non durano in eterno, quindi bisogna usarli con oculatezza ed essere pronti a riprocurarseli una volta esauriti; bisogna anche tener conto che non se ne possono avere a bordo più di tre per tipo.

Esistono sette tipi di moduli: il primo di essi vi fornisce un "banale" campo di invisibilità, utilissimo in situazioni critiche. Naturalmente, sparando mentre siete invisibili rivelerete irrimediabilmente la vostra posizione, senza contare che i nemici ricordano sempre l'ultimo punto dove eravate visibili e sanno benissimo

The Games machine

STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

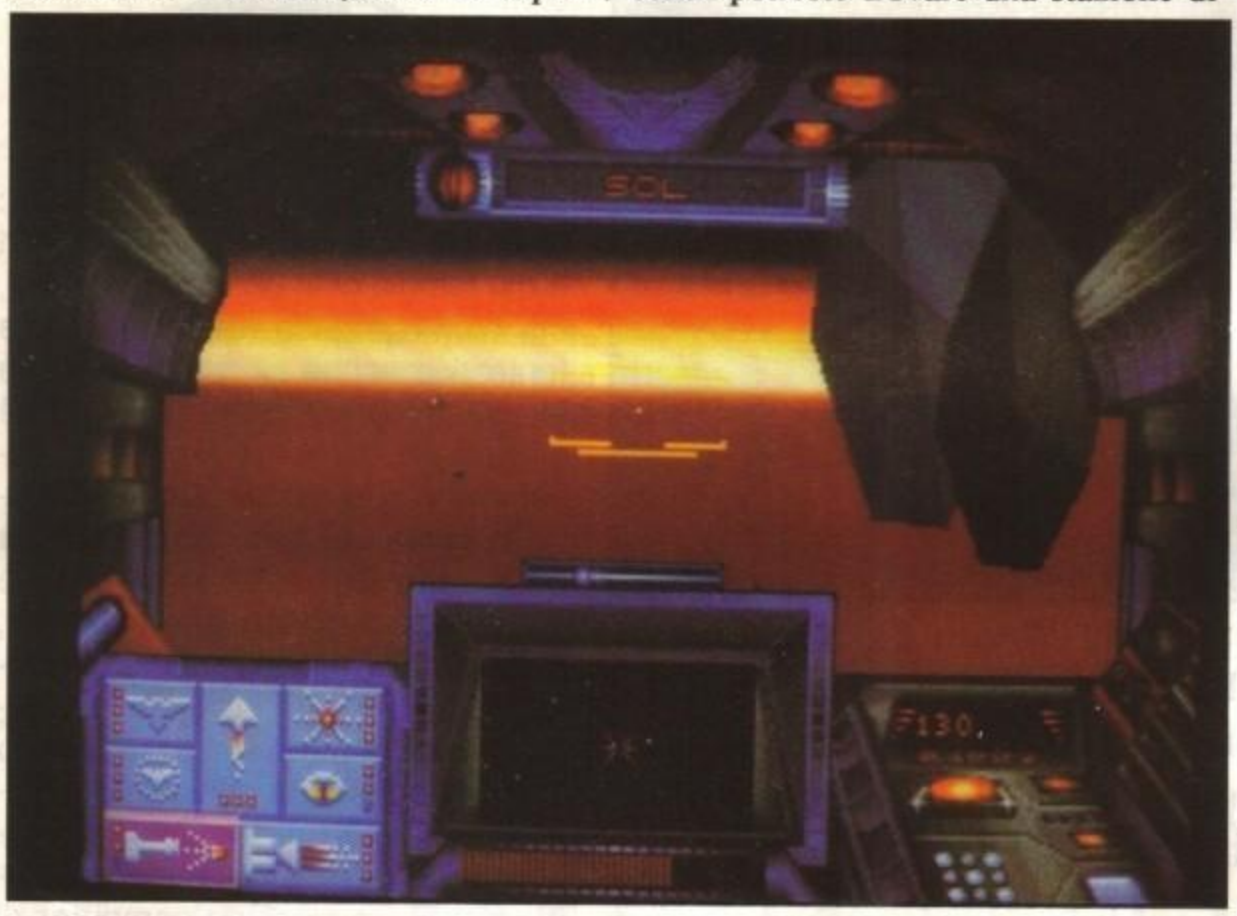
http://www.oldgamesitalia.net/

7

che non potete andare lontano. Buon secondo viene lo "scudo anguilla", che, attivato a contatto di uno scudo nemico, è in grado di invertirne la polarità in modo da ingigantire l'effetto di ogni urto. I più agitati di voi apprezzeranno sicuramente il terzo modulo, ossia un supervrete affrontare. Sul video c'è il quadro comandi del Raven, con a sinistra le icone dei moduli supplementari, a destra il punteggio (si capisce che è un videogioco, no?) e al centro il quadrante radar, indispensabile per una controllare la situazione. Il terreno è strepitosamente liscio, ma a intervalli più o meno regolari ci sono alti ostacoli che possono solo essere aggirati.

Il vostro scopo è fare un macello generale, spedendo al rottamaio miriadi di veicoli nemici (sento già le risate sadiche) secondo il buon vecchio principio di sparare contro tutto ciò che si muove, senza dimenticare che esistono anche nemici statici. Ma ci sono soltanto nemici? No, per fortuna: su certi sistemi solari potreste trovare una stazione di mandare, però) e tastiera, tenendo conto che quest'ultima è comunque utilizzata per attivare i moduli aggiuntivi e altre funzioni. Il programma trova posto su quattro dischi da 5,25" o su due da 3,5", quindi da questo punto di vista non ci sono problemi.

William Baldaccini



cannone in grado di effettuare un tiro continuo ad alta energia sviluppando una potenza più che doppia rispetto al cannone di base. Ancora, potrete procurarvi due moduli in grado di garantire brevi ma potenti sprazzi di spinta, uno verso l'avanti e l'altro verso l'alto. C'è anche un modulo in grado di rivelare tutti i veicoli protetti da un campo di invisibilità (assai difficile da procurarsi, perché bisogna distruggere proprio tre di questi...), e infine un distributore di mine a prossimità, per polverizzare i nemici che vi inseguono o tante altre applicazioni.

Il gioco è affine al vecchissimo Battlezone: avete la nostra brava visuale sul campo di battaglia in 3D soggettive, con la classica grafica solida impiegata per rappresentare tutta la teppaglia che dorifornimento per ricaricare lo scudo protonico, e dopo aver ripulito ogni campo di battaglia comparirà un modulo di trasferimento che vi spedirà nella prossima zona calda. Questo modulo sarà però una ricompensa molto sudata: prima che appaia dovrete friggere un bel po' di nemici, senza contare che l'ultimo di essi è sempre un ferocissimo guardiano, assai più ostico di coloro che lo hanno preceduto. Ci sono tre livelli di gioco (facile, medio e difficile) che determinano il numero di moduli aggiuntivi già installati a bordo e il numero di possibilità di continuazione in ogni partita.

Stellar 7 richiede 640 K e prevede le schede VGA/MCGA a 256 colori, EGA e TGA a 16, e CGA a 4, oltre a supportare una serie di schede sonore. Si possono usare joystick, mouse (non per co-

PC

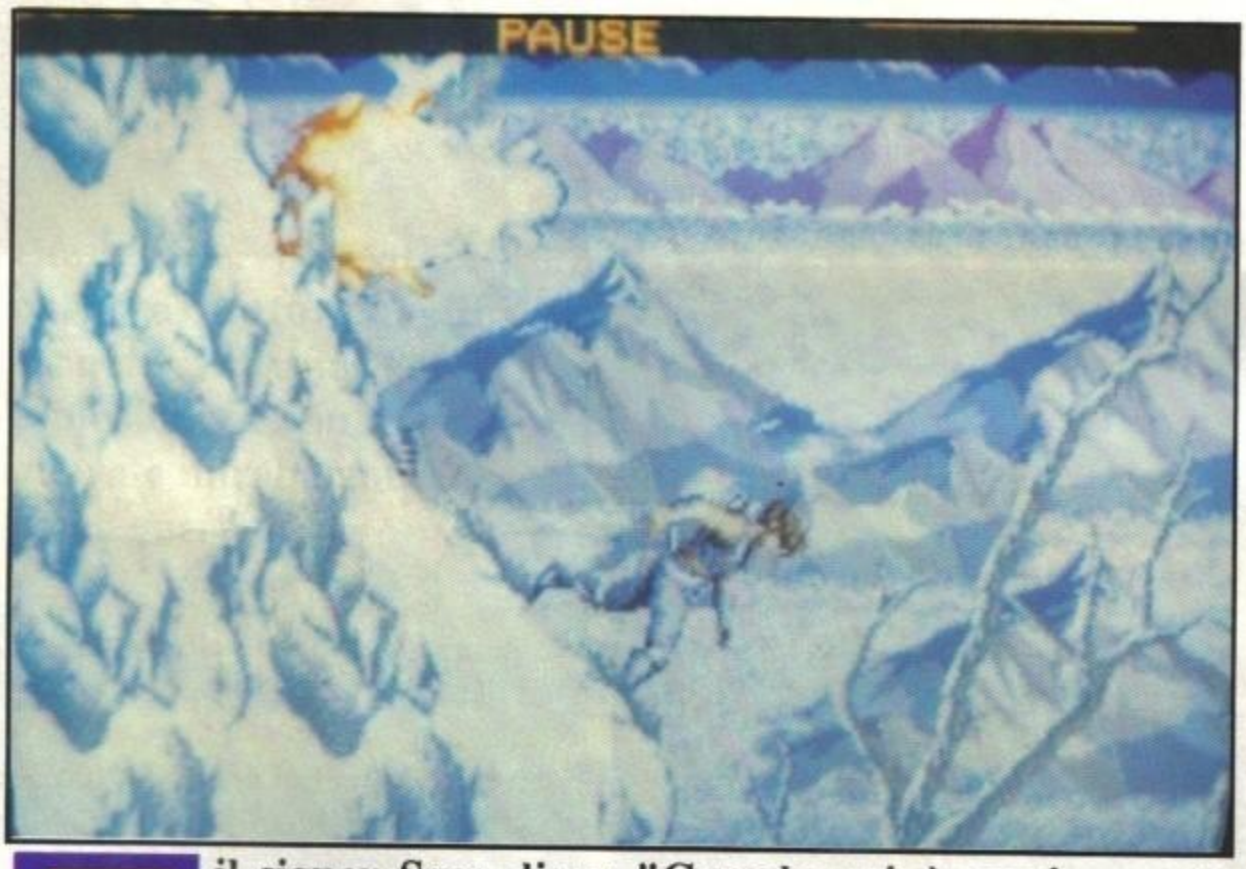
E' senz'altro un bel vedere in grafica a 256 colori, con una godibile combinazione di grafica solida, sfondi disegnati ed esplosioni digitalizzate, senza contare le testate e le schermate introduttive. Gli oggetti animati presenti sullo schermo, però, non sono mai particolarmente numerosi, e in queste condizioni il gioco si muove assai bene. Il limite di Stellar 7 è rappresentato dalla giocabilità: è divertente andare in giro a sparare, ma certi moduli sono quasi indispensabili per andare avanti nel gioco, ed è abbastanza frustrante aspettare tre nemici dello stesso tipo in sequenza; due sono abbastanza facili da trovare, ma il terzo manifesta sempre una cospicua riluttanza a mostrarsi. Non sembra neanche mostruosamente difficile arrivare in fondo (ci sono "solo" sette campi di battaglia), e quindi si rivela un gran bel gioco a condizioni di prenderlo a piccole dosi.

Globale 89%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STRID



E il signor Sega disse: "Guarda qui, è praticamente identico al coin-op, ha una grafica stupenda, è velocissimo, ha un sonoro magnifico ed è praticamente regalato! Ma chi sono io, Babbo Natale, eh?!?!" Swishh! Sisisisisisi. Laa la la laa la la lalalala.

Scusate un po' l'introduzione filo-demenziale ma era d'obbligo. Penso che tutti voi oramai conosciate il famosissi-

Sega

Lasciatemi dire un paio di cosette: Strider è senz'altro uno dei migliori e più famosi coin-op in circolazione, sia come tecnica (indubbiamente fantastica anche se non la migliore in assoluto) sia come gioco in sé stesso. La varietà di situazioni, avvenimenti e locazioni come la discesa in corsa del secondo quadro, la camminata sul soffitto del terzo e del quinto, il mostro gravitazionale, la palla "alla Indiana jones" che insegue Strider, i tre elicotteri in movimento che portano al mezzo nemico e così via sono da considerarsi piccoli capolavori di ingegno, cura e fantasia. Niente a che vedere, quindi, con le versioni su computer di questo gioco, risultate pessime o mediocri (a seconda dei casi) NON per l'inadeguatezza delle macchine (tutt'altro) ma per la completa svogliatezza di un team di programmatori noto più per i suoi fallimenti che per i suoi successi.
Ad ogni modo, la versione su Megadrive riporta praticamente tutto in pochi centimetri cubi di plastica e silicio, ed è da considerarsi un "superiore alla media" piuttosto che un prodotto standard. Che cosa otteniamo in definitiva se uniamo un superbo gioco ad una conversione con i fiocchi se non un vero e proprio capolavoro?

Globale 99%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ER

mo Strider, il coin-op con l'eroe "più eroe" che ci sia mai stato, un atleta vigoroso e silenzioso capace di spiccare salti incredibili, correre a perdifiato, scalare i muri, rimanere appeso grazie ad un particolare artiglio e armato solamente del suo coraggio e di una micidiale spada-laser (e non come un truzzo qualsiasi armato di una spada e un fucile laser — non so se mi spiego...). Bene, questo cataclismico coin-op è stato finalmente convertito per la console che probabilmente gli è più congeniale dopo il Neo-Geo (e che cosa non verrebbe perfetto su quella macchina? Forse Pong?). Non penso che ci sia molto da dire, se non il fatto che sono presenti tutti i fantastici nonché fantasiosi livelli, tutte le musiche cariche d'atmosfera suonate con i poderosi DODICI canali stereo e tutti i particolari ritenuti "superflui" dalla Tiertex. Niente di più, niente di meno.

Dr. SOFT & Mr. HARD snc
THE SOFTWARE HEADQUARTERS FOR "KIDS" OF ALL AGES

SOFTWARE - HARDWARE
VIDEOGAMES
& ACCESSORI

QUELLO CHE AVETE SEMPRE DESIDERATO PER IL VOSTRO PERSONAL COMPUTER
MA NON AVETE MAI OSATO CHIEDERE !!!

00199 Roma - Via Amatrice, 24 (Parallela V.le Libia) 8389183

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

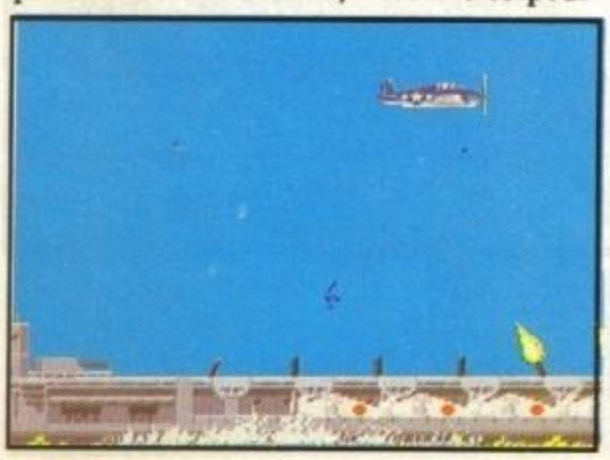
http://www.oldgamesitalia.net/

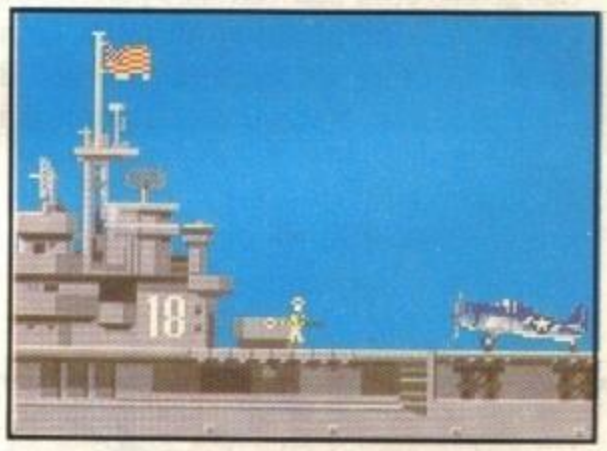
DOMARK PER PC L. 29.000

WINGS OF FURY

Nel 1944 il mondo completo è in guerra.
Le forze degli Stati Uniti dimostrano in tutto e per tutto di essere superiori sia in mare sia in cielo. Probabilmente devono tutto questo a uno dei loro più grandi aerei: l'F6F Hellcat. L'Hellcat è incredibilmente potente e forte, una macchina da guerra capace di trasportare bombe, torpedini e missili. In grado di sconfiggere anche i più grandi aerei l'Hellcat ha avuto una predominante importanza nella seconda guerra mondiale. E in grado di sconfiggere anche vostra suocera!

Questo è l'aereo che voi dovrete pilotare. Il vostro compito sarà quello di fare da scorta alla portaerei USS wasp, che è stata leggermente danneggiata durante un conflitto e che perciò deve tornare alla base per delle riparazioni. Sul percorso di marcia voi con il vostro potentissimo aereo dovrete affrontare aerei nemici, navi micidiali e armatissime e dovrete in oltre seminare morte su varie isole popolate da truppe giapponesi, munite di mitragliatrici. Già dalla trama il nuovo gioco della Domark riuscirà sicuramente ad appassionarvi!
Inserito il programa nel vostro computer comparirà sul monitor lo schermo delle opzioni. Potrete scegliere che livello provare. Ogni livello ha missioni differenti dagli altri. I tipi di missioni che potrete incontrate saranno del tipo: "distruggi due isole e una portaerei" o cose simili.
Scelto il livello vi troverete con il vostro aereo sulla nave e dovrete scegliere se portare con voi bombe, missili o torpedini. Naturalmente non dovrete scegliere a caso, ma dovrete usare le armi in base al vostro obiettivo. Se dovrete per esempio ditruggere un'isola vi converrà scegliere le bombe, mentre se il vostro compito sarà di affondare una portaerei allora sceglierete di sicuro le torpedini.
Lo schermo di gioco è diviso in due parti. Una rappresenta il luogo in cui state volando, mentre l'altro sarebbe la vostra cabina di pilotaggio. Questa è a sua volta divisa in sei parti. A partire da sinistra avrete l'indicatore delle bombe o dei missili, l'indicatore delle vite, quello dell'olio e subito dopo una piccola finestra che vi rappresenterà la vista frontale dell'ambiente. Di seguito l'indicatore della benzina e il contapunti.
Dopo che avrete terminato una missione potrete tornare alla vostra portaerei e atterrare per fare di nuovo rifornimenti di armi e per iniziare una nuova missione.
La confezione del gioco è di tipo rigido, non soggetta quindi a piegature inutili che potrebbero danneggiare i dischetti all'interno. In una bustina è contenuto il programma e il manuale di istruzioni, molto piccolo e in lingua inglese (sob!). Comunque sia per la lingua, è molto dettagliato in ogni punto e vi illustra pienamente tutte le funzioni e le possibilità del gioco.





PC

La meccanica del gioco è molto buona, purtroppo lo scrolling è pessimo, addirittura a scatti. Inoltre il sonoro è abbastanza scarsino e non c'è neanche un rumore che rappresenti il motore dell'aereo in azione. Non si riesce mai a capire quindi a che velocità si sta andando, dato che non è presente un indicatore di questo tipo. Ecco le pecche che hanno purtroppo abbassato il voto finale a questo potenziale bellissimo gioco.

Globale 69%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ZOO PER AMIGA L. 49.000

Review

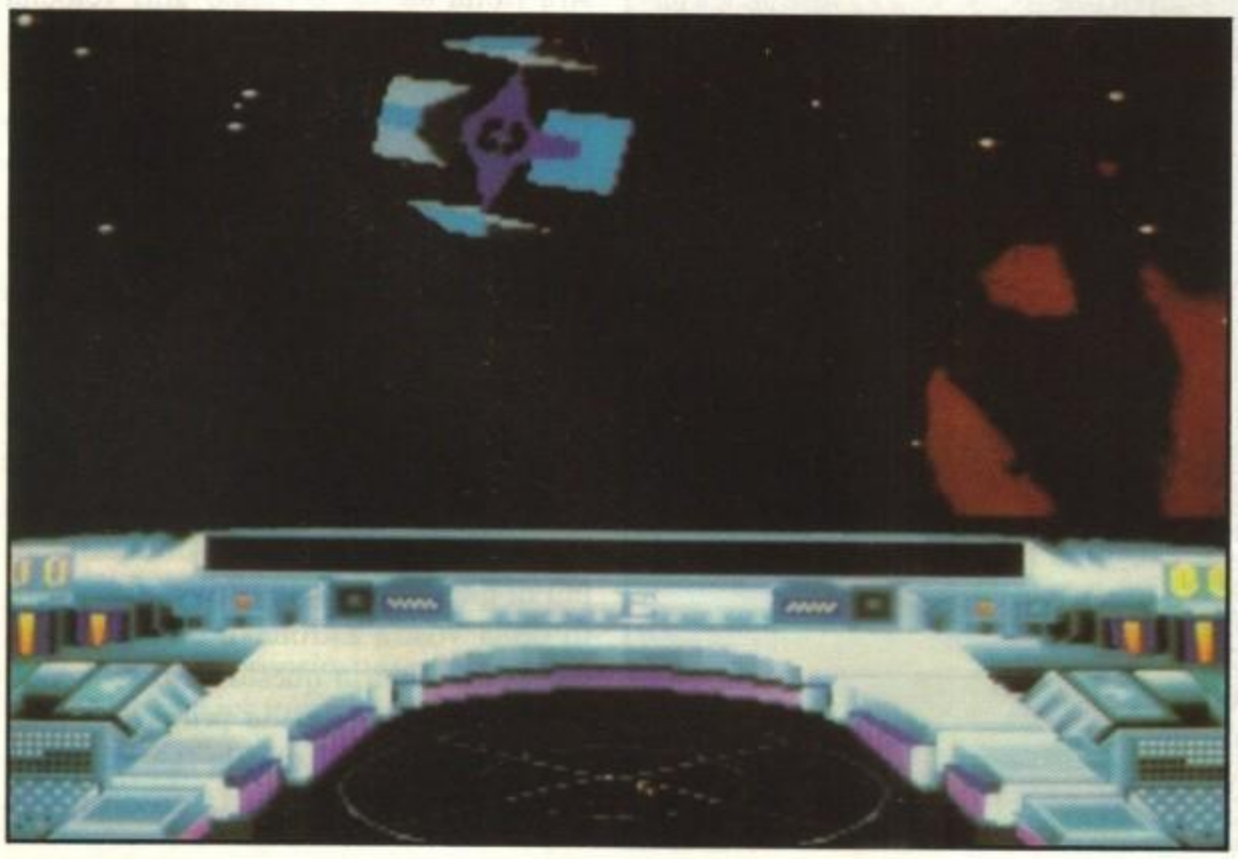
XIPHOS

Il gioco si chiama Xiphos, i nemici Pios e Qons... Ma dove li pescheranno i nomi per i loro giochi alla Electronic Zoo? Mah...

Questo gioco è davvero particolare: di solito le istruzioni allegate non descrivono a sufficienza il gioco o al limite sono appena appena adatte ad affrontare una partita. Invece in Xiphos c'è un bel manuale di 62 pagine per descrivere un gioco che è praticamente uno shoot'em up. Complimenti!

Al contrario la trama non è delle più originali. Nella galassia regna, come al solito, il caos: un pazzo beota di nome Xiphos sta seminando scompiglio in tutti i mondi e, come se non bastasse, gli abitanti dei sistemi Pio e Qon si combattono con gli ultimi ritrovati dell'industria bellica. Ovviamente il vostro compito, quali inarrestabili paladini della giustizia, è quello di uccidere il malefico Xiphos, ma questa volta la missione non è delle più facili (e quando mai lo è stata?): per adempiere al vostro compito, dovete attraversare sei galassie schivando i colpi sparati dai Pions e Qons e dando libero sfogo ai vostri istinti omicidi. Tutto qui? E no, sarebbe stato troppo semplice. Come se non bastasse, man mano che si avanza verso i confini della galassia l'energia della vostra astronave cala. E' così necessario rifornirsi di tanto presso alcuni astronave-grill spaziali ove fare il pieno di carburante e di armi (sempre che abbiate abbastanza soldi). Ma anche in questo caso occorre una certa precauzione: se uccidete un'astronave dei Pios, riceverete una cospicua ricompensa monetaria dai Qons, ma non potrete più accedere alle stazioni Pios, e viceversa. Se uccidete sia una nave Pios sia una Qons siete fregati per l'eternità!

Il gioco è quasi interamente realizzato con grafica vettoriale piena, stazioni orbitanti, astronavi e missili compresi ed il tutto è anche abbastanza veloce: peculiarità questa che non basta comunque a togliere al gioco la sua etichetta di shoot'em up 3D. Vogliamo più strategia e meno blastamenti! Bah, non vi resta che rispolverare Elite, se volete un vero arcade/strategy game...



Amiga

Dal manuale d'istruzioni..."Xiphos è un action/strategy/war game in 3D...". Va bene, sul tridimensionale siamo tutti d'accordo, sull'action game ancora ancora concordiamo, ma dove diavolo sono finiti la strategia e il war game? L'unico scopo del gioco è di blastare alieni a destra e manca e l'unica sezione che può essere leggermente considerata strategica è quella dove si comprano le armi extra che, ovviamente, servono a uccidere sempre più nemici. Mah... Certo, la grafica 3D non è niente male (d'altronde stiamo parlando degli autori del prossimo AMOS 3D), ma il sonoro è tutto il contrario. Potenzialmente buono, ma realizzato troppo semplicisticamente. Come direbbero gli inglesi... Shame!

Globale 61%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PER PC L. 79.000

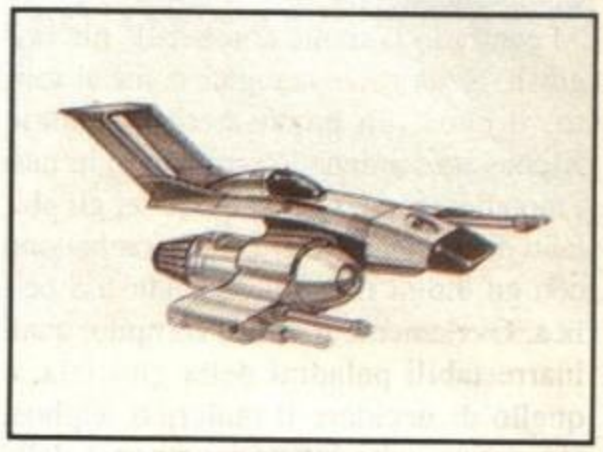
The Games machine

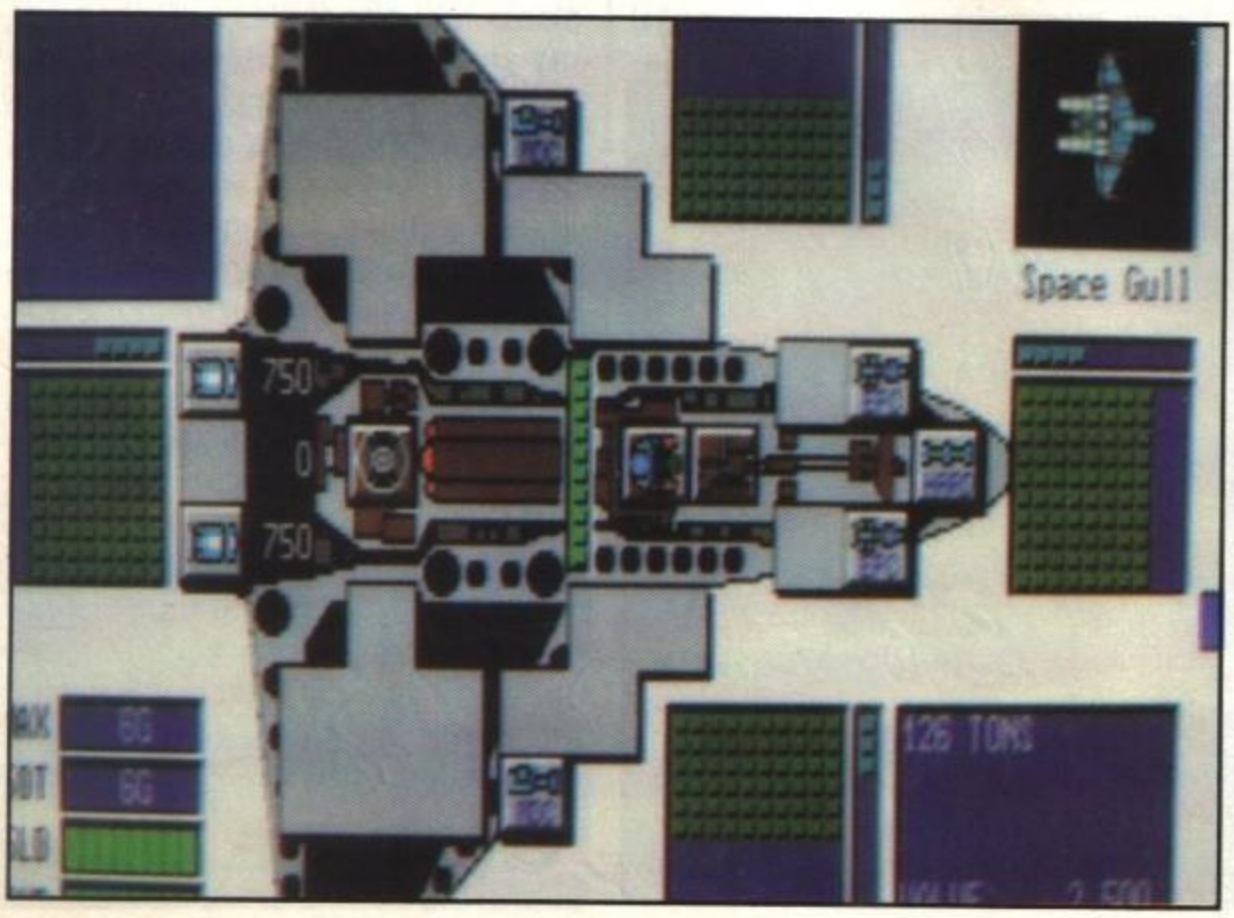
STAR PLAYER

RENEGAD
INTERO

UN altro gioco di simulazione?! Ebbene sì; in questo periodo spuntano proprio come funghi e non sono certamente tutti belli, ma non in questo caso: leggete gente, leggete!

Siamo nel sessantanovesimo secolo e l'universo, tanto per cambiare, è in guerra. Il T.O.G. (Terran Overlord Government) si espande sempre di più, conquistando un sistema solare dopo l'altro e solo il Commonwealth può fermarlo; ma le forze di quest'ultimo non sono realmente sole, poiché possono contare sull'aiuto di alcuni elementi che hanno lasciato il T.O.G. e che ora si fanno chiamare "Renegade Legions". Tocca a voi ora evitare nuove conquiste da parte degli invasori e cercare di liberare le postazioni già occupate. La prima cosa da fare è reclutare uomini per la vostra flotta che ne potrà contenere fino a otto; cliccando su uno spazio vuoto potrete scegliere tramite dei comodi menu a che comando appartiene il soldato, scelto tra legione, esercito, marina(???), marines, raf e tog, la razza, il sesso, il nome e il nome di battaglia (da questo elenco, anche se non avete una certa dimestichezza con il calcolo delle probabilità, vi potete rendere conto dell'incredibile varietà di personaggi creabili). Fatto questo dovete assegnargli un'astronave scelta tra un elenco decisamente abbondante da pagare in termini di prestigio: infatti ogni nave ha un suo prezzo, e il prestigio dei personaggi può essere aumentato distruggendo navi nemiche e portando a termine le missioni; dopo aver completato la vosta formazione potete partire per la vostra prima missione, non prima però di aver ricevuto le opportune informazioni. A questo punto inizia il gioco vero e proprio, che vi vede impegnati per una ragione o per l'altra in una battaglia con una flotta nemica; ma le vostre azioni non si riducono a un mero sparacchiare di qua e di là, poiché dovete anche preoccuparvi di posizionare le vostre astronavi in modo tale che abbiano un bersaglio su cui sparare e vi assicuro che non è facile. I mezzi della vostra flotta all'inizio hanno tutti velocità cinque, ma questo non significa che si possono muovere di cinque caselle, bensì che devono, poiché i movimenti sono obbligatori; dovete inoltre valutare i possibili movimenti nemici affinché non si sottraggano al vostro fuoco. Un altro tipo di movimento è quello rotatorio, anche questo regolato da un certo numero di punti movimento, che però non potete cambiare voi ma che varia a seconda della manovrabilità dell'astronave; gli stessi punti servono per aumentare o diminuire la velocità, e se tentate di utilizzarne di più di quelli che avete perdete il controllo della vostra astronave e l'unica cosa che potete fare in questo caso è di catapultarvi dalla navicella prima che quest'ultima esploda. Dopo la fase di movimento viene quella di attacco e se siete



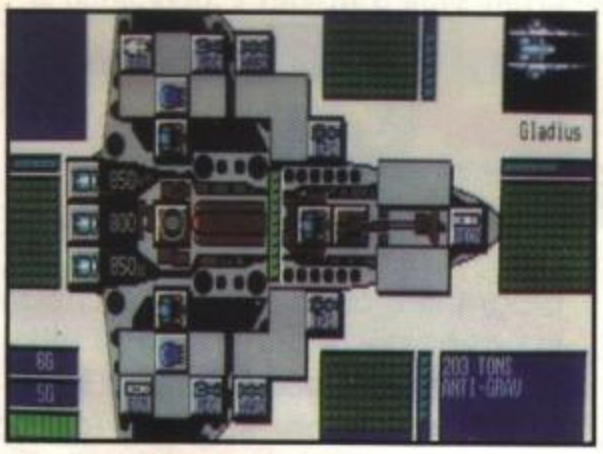


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E LEGION CEPTOR

stati accorti precedentemente ogni vostra astronave ora può dire la sua sparando a qualcuno, altrimenti potete solamente stare a guardare mentre i nemici vi sommergono di colpi; queste due fasi continuano quindi ad alternarsi fino a quando la missione fallisce o viene portata a termine, come d'altronde era logico. Lo schermo è quasi sempre diviso in due parti: una destinata alle informazioni per voi, come ad esempio il campo di gioco, e l'altra contenente le icone per le scelte



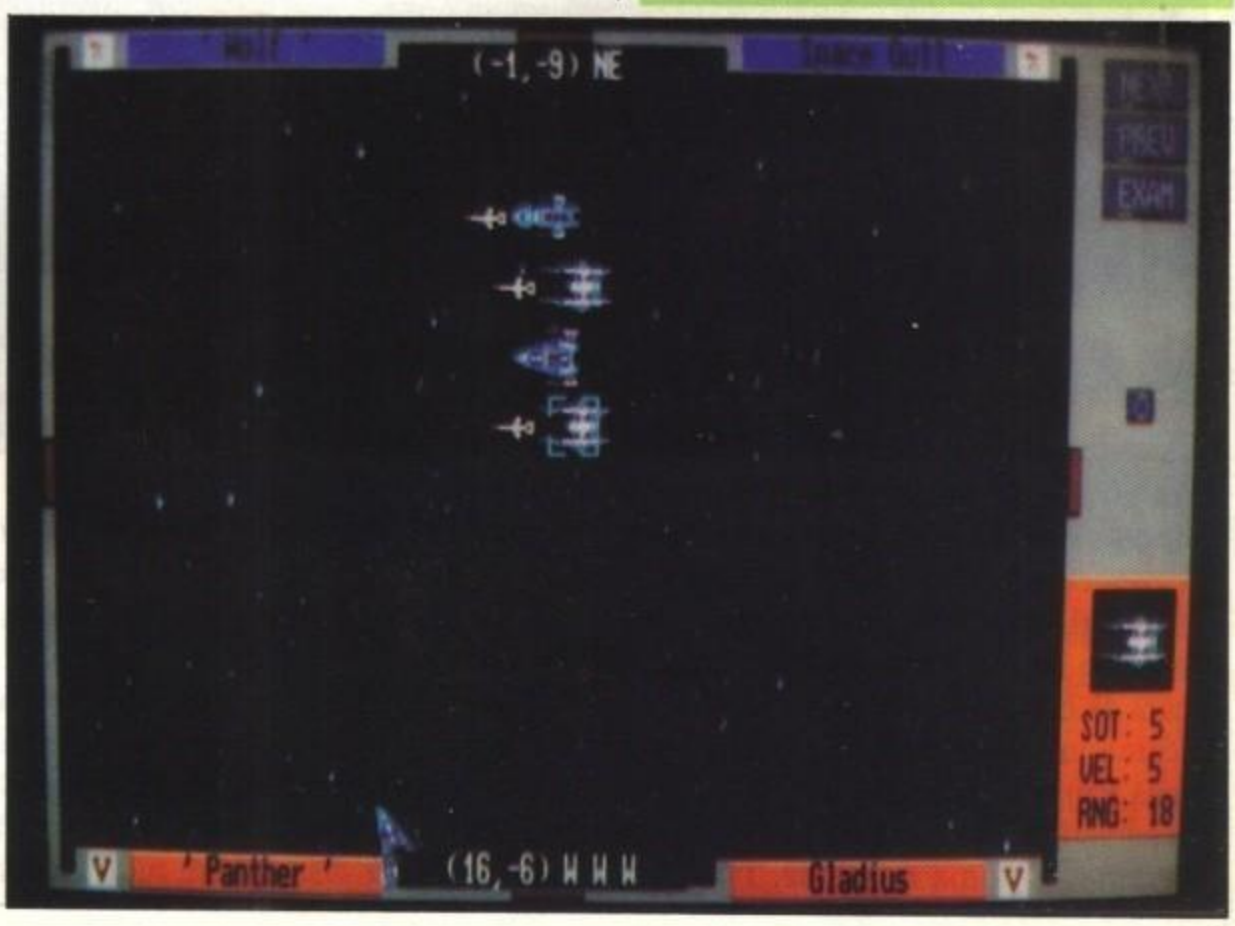
effettuabili, per la cui spiegazione rimando all'esauriente manuale incluso nella scatola del gioco. Spero vivamente di essere stato sufficientemente chiaro ma, come per ogni buon gioco di simulazione, la piena comprensione delle regole può essere raggiunta solo con la lettura del manuale, poiché gli elementi che influiscono sull'azione sono molteplici e ognuno di questi permette di raggiungere una realistica simulazione della realtà.
Numerosissimi sono anche i dati che il programma vi fornisce su quello che sta succedendo e sulle condizioni nelle vostre astronavi: quando, ad esempio, venite colpiti vi viene mostrato un quadro con tutte, ma proprio tutte, le funzioni della vostra nave con indicazioni sul loro stato: se sono funzionanti, se il loro rendimento stà aumentando o calando e così via. Nel manuale troverete inoltre: un'accurata descrizione delle razze a cui potranno appartenere i vostri compagni, di come potranno migliorare la loro esperienza, la loro efficienza, su come potranno guadagnare medaglie e riconoscimenti vari, su come incrementare il loro prestigio; indicazioni su come compiere i movimenti, trucchi e consigli vari utili in tutto il gioco e un'incredibile varietà di altre informazioni. Veramente degni di nota sono altri due aspetti: la possibilità di due giocatori contro il computer, ognuno con la propria flotta, e la possibilità di riservarsi di pilotare una sola astronave e di lasciare il controllo delle altre al computer, così da imparare le tecniche di gioco e da non trovarsi in netto svantaggio le prime partite.

Ronchi Gianni

PC

Un gioco veramente degno di considerazione, sia per realizzazione grafica, veramente ottima sin dalla presentazione, sia per giocabiltà, molto alta e che vi impedirà di stufarvi del gioco per molto tempo, sia per originalità, per questo motivo ancor più appassionante. Qualcosa in più va detto sulla giocabilità: infatti dire che è molto alta non dà la possibilità di capire cosa realmente significa; il numero delle possibilità è così alto e gli elementi da scoprire e capire sono così numerosi che ogni partita prenderete maggior dimestichezza con il gioco che vi appassionerà sempre di più. Veramente ottimo il manuale di ventisette pagine in cui trovate tutto quello che dovete sapere esposto in maniera schematica, pemettendo così una facile lettura e apprendimento delle regole. Nella scatola troverete anche una serie di schede di cartoncino rappresentanti tutti i ventiquattro tipi di astronavi utilizzabili con le principali caratteristiche tecniche e una dettaglita descrizione di ogni aspetto interessante dell'astronave.

Globale 92%



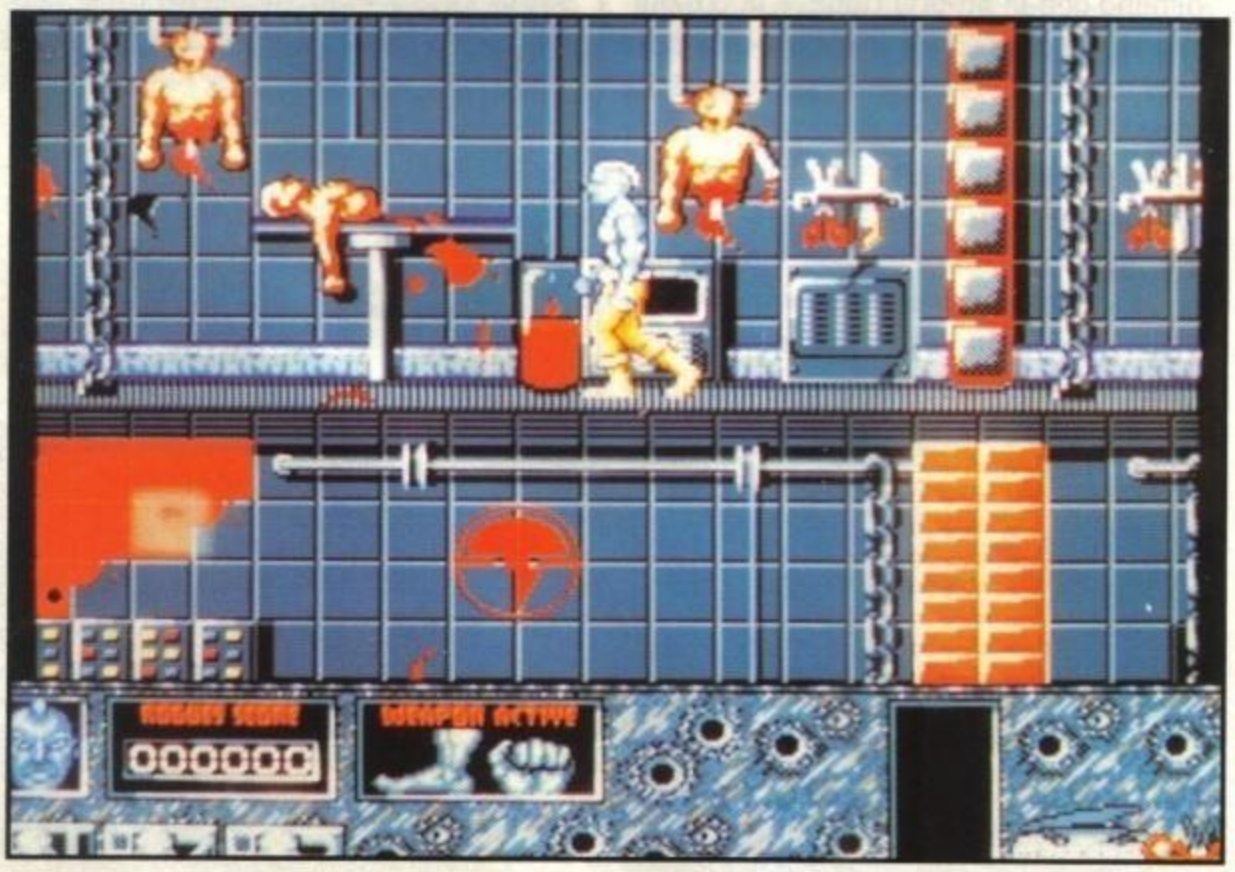
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PER AMIGA

ROGUE TROOPER

Nu Earth, un altro campo di battaglia nella galassia. Una terra desolata dove tecnologici eserciti si affrontano. Questa è la storia di un leggendario combattente, I. G., conosciuto anche come... Rogue Tropper!



Tra gli scroscianti applausi che questa introduzione ha scatenato, raccontiamo brevemente la storia del nostro eroe.
I Sudisti, una delle fazioni che si affrontano su Nu Earth, ha creato un'armata da combattimento frutto della sua ricerca in campo genetico, e l'ha chiamata Fanteria Genetica (fantasiosi questi sudisti nel trovare i nomi!)
Durante la prima missione, i componenti della Fanteria, tra cui il nostro eroe, sono sorpresi da un'imboscata in cui rimangono uccisi tutti tranne I.G., che combinazione!
Quando viene a sapere che l'imboscata è stata effettuata grazie alle informazioni di un generale doppiogiochista, il nostro amico va su tutte le furie e decide che l'unico scopo della sua vita è ora di vendicare i suoi compagni con il sangue del traditore.
Qui incomincia la sua ricerca attraverso le basi Sudiste e Nordiste in cerca di informazioni per smascherare il vile generale.
Il gioco fa un'ottima impressione sin dal primo caricamento; le schermate che via via si susseguono sono di ottima fattura.
Il tutto è diviso in quattro livelli, due dei quali, il primo e il quarto, ambientati all'interno di basi nemiche; negli altri due vi trovate a bordo della vostra astronave per distruggere tutto quello che trovate a portata di tiro.
Nelle fasi di esplorazione girate nelle basi nemiche raccogliendo oggetti e risolvendo i problemi che si pongono fra voi e l'uscita. Senza togliervi il gusto della scoperta, vi dico che per superare l'esame della retina si deve usare un trucchetto un po' macabro.
Gli schemi di ogni livello sono di difficoltà crescente, la quale è ben proporzionata per permettere al giocatore di impadronirsi degli schemi del gioco prima di entrarne nel vivo.

Amiga

Rouge Tropper è uno dei migliori programmi del suo genere che mi sia capitato di vedere negli ultimi tempi; in entrambe le sezioni la grafica è veramente superba (giusto per fare un esempio quando il personaggio cammina i pettorali si muovono su e giù), coloratissima e ben dettagliata.
L'animazione è ben fatta e lo scrolling, in entrambe le sezioni, è decisamente fluido.
La velocità della seconda sezione forse è troppo elevata e così ci si trova a non vedere sempre i colpi avvicinarsi.
Un piccolo appunto che va fatto al gioco è che, soprattutto agli inizi, è piuttosto frustrante dover ricominciare da capo per un piccolo errore, come ad esempio mettere un piede sulla mina oppure quando ci si trova per la prima volta nella sezione 3D.

Globale 85%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La visuale è bidimensionale e vedete il vostro personaggio lateralmente muoversi per i livelli.
Nella parte bassa dello schermo trovate il vostro stato di salute, mostrato tramite la vostra bella faccia blu che si decompone sotto i colpi dei nemici, le armi in vostro possesso e le eventuali munizioni.
In determinate fasi del gioco è possibile avvalersi dell'aiuto delle schede vitali di vostri ex compagni defunti, che possono aiutarvi a risolvere degli enigmi.
Si passa poi ai livelli tridimensionali, nei quali a bordo di una navicella rubata ai nordisti puntate verso il vostro obiettivo; l'azione è veramente frenetica, anzi quasi caotica; peccato che se non si è esperti il tutto duri molto poco e si debba ricominciare tutto da capo.
Comunque in questi livelli potete trovare dei negozietti in cui comprare degli optional per la vostra navicella oppure comprarne una nuova.
La parte dello schermo dedicata alle informazione è diversa rispetto alla precedente: mostra una mappa della zona, i vostri scudi e la vostra energia, il punteggio, i missili e altre informazioni che nel libretto di istruzioni della confezione ORIGINALE sono spiegate molto bene.
Una piccola nota meritano le istruzioni, se non altro per un curioso particolare: al termine della spiegazione di un livello danno dei suggerimenti che a volte sembrano proprio scontati.
A esempio dopo aver spiegato la sezione di volo, i suggerimenti sono: "Uccidete tutto ciò che si trova sulla vostra strada e non fatevi uccidere!". Più chiaro di cosi!
Tirando le somme si scopre che Rouge Tropper è un gioco molto divertente e, nonostante le apparenze, non richiede solo riflessi pronti ma anche una buona dose di intelligenza e intuito.

FINALMENTE ANCHE IN PUGLIA

CENTRO COMPUTER

VIA BARI, 12 - 71100 FOGGIA - TEL. 0881/613782 - Fax 74198
ORARIO 9,30/13,00 • 16,30/19,30

Vi elenchiamo alcuni prodotti da noi commercializzati a prezzi strepitosi con possibilità di rateazione anche senza anticipo.

AMIGA 500
MOUSE
ESPANSIONE 512 K
MONITOR 1084 S
TAPPETINO MOUSE
BOX 60 PT
TAVOLINO PORTA COMPUTER
10 GIOCHI
3 PROGRAMMI

L. 1.438.000

a rate con anticipo di L. 38.000
e 24 rate di L. 76.500

ESPANSIONE 512K	L. 109.000
" 512K con clock	L. 149.000
DRIVE ESTERNO	L. 149.000
STAMPANTE MPS 1230	L. 300.000
DIGITALIZZATORE AUDIO-VIDEO X A 500	L. 230.000
VIDEO GAMES E PROGRAMMI NOVITA' SETTIMANALI	TELEFONARE
BULK 3,5 CONF. 50 PZ	L. 50.000

- I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA
- I PRODOTTI COMMODORE SONO CON GARANZIA ITALIA
- GARANZIA 12 MESI

INOLTRE VASTA GAMMA DI PERSONAL COMPUTER E PERIFERICHE

CERCANSI AGENTI E RIVENDITORI PER ZONE LIBERE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

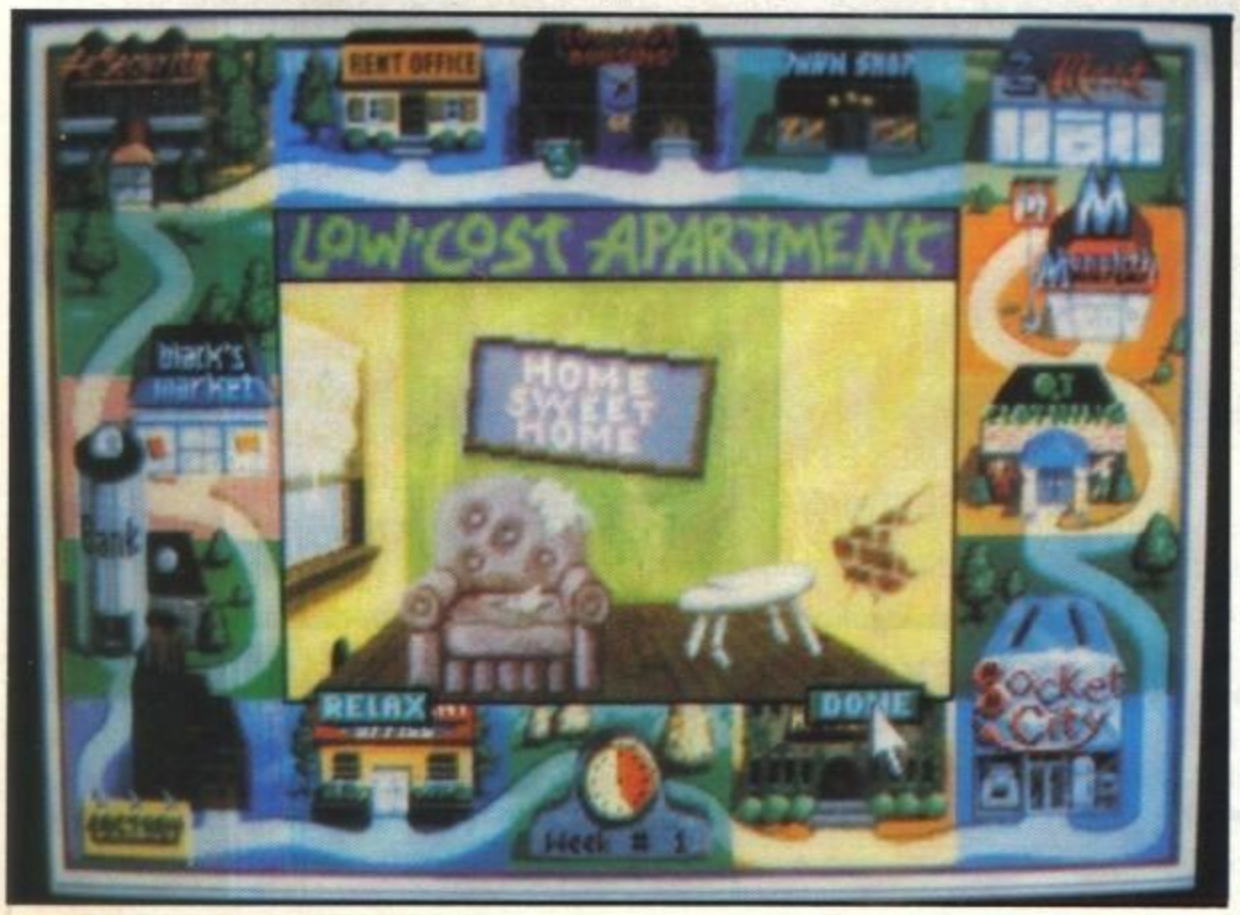
http://www.oldgamesitalia.net/

SIERRA PER PC L. 69.000

JONES FAST LA

Jones, ovvero l'uomo della strada, alias il nostro Signor Rossi: è lui l'eroe di questo nuovo gioco Sierra. Ha o non ha i numeri per tener testa all'arcinoto Leisure Suit Larry?

E' proprio ciò che cercherò di scoprire, ma per ora mi limiterò ad aprire con mano decisa la scatola trovando, con mia grande sorpresa, che stavolta hanno dato un drastico taglio al contenuto. Ci sono soltanto sei dischetti, tre per formato, che contengono due versioni diverse del gioco (EGA e MCGA/VGA). Al mio pubblico di lettori sarà probabilmente scappato qualche gesto di disappunto notando che la scheda CGA non è stata prevista, o meglio, è stata intenzionalmente ignorata. Niente da fare, quindi, per chi la possiede: è una scheda il cui possesso può essere giustificato da molti fattori, ma sul fronte ludico è pressoché una reliquia dei ruggenti anni in cui il PC ha sfondato nel settore ufficio. Ma sto divagando: il filo del discorso mi vedeva alle prese con la scatola di Jones che, oltre a fornire un tetto a sei dischi, alloggia anche una documentazione di gioco tra le più esigue mai viste. La prefazione del manuale spiega giustamente che il gioco è assai chiaro e che sarebbe stato futile allegare pagine e pagine zeppe di informazioni ricavabili facilmente giocando; per questo motivo il manuale si limita a spiegare con le sue nove sibaritiche pagine le solite cose per installare il gioco e poco altro. Come supremo prodotto di sintesi troviamo allegate quattro schede plastificate (una per giocatore) distinte dalla colorazione che spiegano in quattro parole tutto quello che bisogna sapere sul gioco.
Bene, ci siamo; volete la bomba? E io ve la butto addosso: Jones è un gioco da tavolo! Lo scopo è progredire in quattro campi - soldi, felicità, carriera e cultura - fino a certi livelli prefissati dai giocatori stessi all'inizio di ogni partita. Prima accennai a quattro giocatori e ora confermo, aggiungendo però che è il massimo; nulla vi impedisce di giocare soli soletti (meglio che mal accompagnati, no?), e volendo potrete includere un avversario in bit e pixel rappresentato, naturalmente, da Jones. Il gioco consiste in una serie di turni che durano una settimana ognuno, all'interno dei quali si deve cercare di costruirsi la strada verso il proprio obiettivo. Spiego meglio: prima di giocare assegnerete a ogni campo un certo numero di punti da raggiungere per poter considerare raggiunto quell'obiettivo. Decidendo, ad esempio, che i soldi sono la cosa più importante, dovrete finalizzare i vostri sforzi al guadagno, per poter comprare ogni sorta di beni di lusso e possedere un vistoso conto in banca. L'obiettivo-cultura sarà invece raggiunto facendo collezione di lauree (ma il termine è improprio: avete presente il sistema scolastico americano?), mentre la carriera esigerà un lavoro pressoché continuo e una costante ricerca di promozioni. E la felicità? Si tratta semplicemente di fare tante cose carine per sé stessi: comprarsi tanti articoli per la casa, concedersi periodi di riposo, ecc. Avrete notato, quindi, che gli obiettivi possono essere per certi parametri cospiranti e per altri divergenti: saperli conciliare è affar vostro.



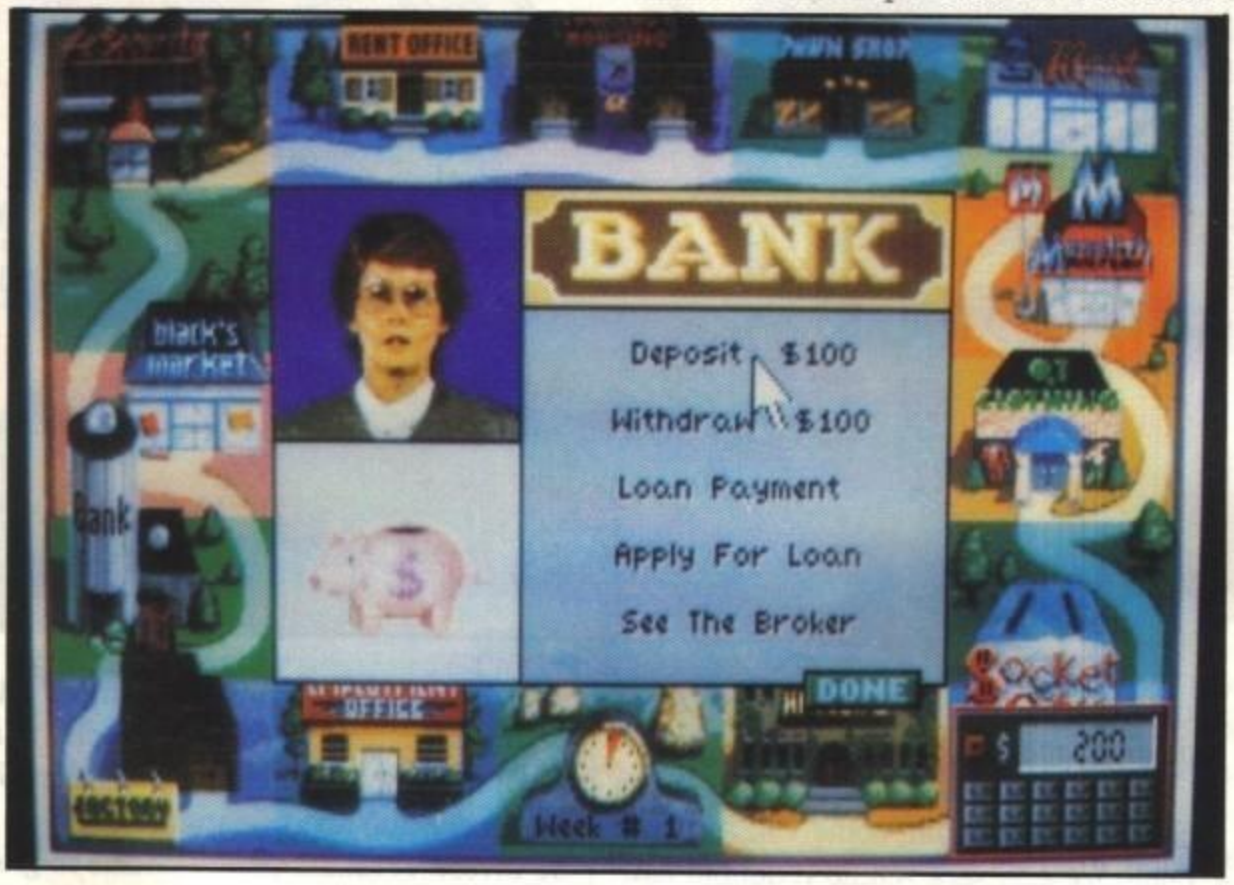
Si gioca su un tabellone presente sul video, che contiene un percorso periferico - tipo quello del Monopoli - con sedici caselle. Ogni giocatore sceglie il suo personaggio fra i quattro disponibili, e con esso il segnalino che lo rappresenterà durante il gioco. Durante ogni turno c'è un orologio che indica il tempo trascorso dall'inizio della settimana, finita la quale si dovrà passar la mano al prossimo giocatore. Il movimento lungo il percorso è affatto li-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN THE ANE

comperare qualcosa da mettere sotto i denti se non vogliono subire una decurtazione del tempo nella settimana successiva causa FAME FEROCE e STOMACO VUOTO. Al centro del tabellone sta un riquadro che mostra le principali azioni da svolgere all'interno degli edifici, oppure il personaggio attivo che cammina allegramente durante il percorso tra due caselle.



bero, con l'unico ostacolo del tempo: più uno spostamento è lungo, più anticipa la fine del turno. In tutte le caselle, tranne due, c'è qualche edificio, e si parte dalle topai... hmmm, camere economiche, che resteranno il punto di partenza dopo ogni turno finché non ci si potranno permettere gli appartamenti di lusso. Altre locazioni sono l'ufficio di collocamento, vero centro nevralgico del gioco; il Monolith Burger, reso famoso da Space Quest 3; l'ufficio immobiliare, il monte di pietà, un negozio di moda, due venditori di elettrodomestici e altro, l'università, la banca, la fabbrica di chip e il mercato nero, o meglio - e scusate il gioco di parole - il mercato del Nero, un soprannome dal sapore western di qualcuno che evidentemente non vende o non usa detersivi. Tutti partono con 200 $ollari in tasca, e in pratica hanno due soli obblighi: lavorare almeno quel tanto che basta per pagare lo strozzin... l'affitto, e

Questa icona ha la sua imporanza: all'inizio tutti i personaggi portano normali abiti cittadini, per indicare una certa mancanza di censo. E' possibile andare dal negozio di moda e comperare un completo giacca-cravatta, o anche un costoso abito da affari: quest'ultimo è obbligatorio per poter svolgere i lavori più redditizi. A seconda dell'abito che usate, quindi, l'icona cambierà, per diventare addirittura esilarante quando il vostro abito sarà troppo consumato e non l'avrete ancora sostituito: vedrete il vostro eroe o la vostra eroina che barcolla all'interno di una botte ultimo grido! Ma non ho ancora detto la cosa più importante: come si guadagna? Presso l'ufficio di collocamento potrete cercare impieghi in tutti gli stabilimenti presenti sul tabellone: si spazia da cuoco presso il Monolith a direttore generale della fabbrica di circuiti integrati (slurp!). Naturalmente occorrono le qualifiche: all'inizio ci si dovrà accontentare di umili mansioni, poi si potrà iniziare a far incetta di lauree - conseguibili in un tempo ridicolo - e di posti più redditizi. Per il resto, sarà solo questione di lavorare il più possibile durante ogni settimana senza sacrificare troppo la caccia alle lauree, che richiedono anch'esse tempo, o altre operazioni. Potrete comprare il giornale per tenervi informati di ciò che succede (l'economia fluttua, i prezzi e gli stipendi variano, i lavori si perdono), o perfino investire qualche dollaro in biglietti della lotteria. I negozi sono a vostra disposizione per rifilarvi ogni sorta di ninnoli, dai biglietti per il concerto al megacalcolatore con ??? gigabyte di RAM. La cosa più scioccante e spassosa, forse, è che il cibo acquistato marcirà regolarmente finché non comprerete il frigo, e ogni volta riceverete un messaggio con un esempio della colonia di insetti proliferata nella vostra ex pappatoria - ma lasciamo stare certi particolari.
Jones richiede 512 K in versione EGA 16 colori e 640 K in MCGA/VGA 256 colori, è molto consigliabile usare il mouse, anche se naturalmente se ne può fare a meno, ed è previsto il joy.

PC

Niente male come diversivo: la grafica a 256 colori dalla Sierra - se non sbaglio - è una novità assoluta, come pure il genere. Il personaggio di Jones non è pero riuscito come Larry, un po' perché si può giocarci solamente contro, un pò perché non ha la stessa carica trascinante. Il gioco in sè è davvero carino e insolito; per giunta una partita può durare anche numerose ore, ma il suo limite maggiore sta nella giocabilità a lungo termine dovuta a una certa mancanza di varietà: dopo una partita da soli avrete visto praticamente tutto, e quindi dovrete cercare mordente addizionale giocando con qualcun'altro o imponendovi severi limiti di gioco. E' proprio vero: i giochi Sierra sono belli, ma soffrono tutti di una certa rigidezza. Che i coniugi Williams abbiano una spietata passione per l'amido?

Globale 79%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WING COM

LA Origin scavalca i "soliti" poligoni in 3D e spiana la strada per il ray-tracing. E' nata una nuova era? Sembra di sì!

Tutto era cominciato quel maledetto 15 marzo dell'anno 2629: il comandante della nave spaziale Jason aveva avvistato una nave aliena e aveva rispettato le regole da seguire in caso di contatto con forme di vita sconosciute: spegnere i motori e cercare di mettersi in contatto radio. Sfortunatamente l'alieno non aveva alcuna convenzione da seguire in caso di visite, se non la legge del laser. Fatto sta che la Jason è stata ridotta in pulviscolo cosmico e la confederazione terrestre non ha esitato ad accusare gli alieni, in seguito identificati come membri dell'impero di Kilrah, di atti di pirateria. I 25 anni successivi sono stati caratterizzati da diverse battaglie tra terrestri e Kilrahti, con risultati leggermente favorevoli ai nostri. Attualmente la federazione si sta preparando ad attaccare in massa il nemico e per questo abbisogna di piloti espertissimi: uno di questi siete, ovviamente, voi.

E così comincia la missione Vega: siete a bordo della porta-navi (equivalente spaziale della portaerei) Tiger's Claw, e più precisamente nel bar di Shotglass, ex pilota sempre pronto a dare qualche buon consiglio ai novellini come voi. A questo punto forse vi sarà venuto il dubbio fatale: siete eroi o schiappe? Ufficialmente fate parte dell'ultima categoria e dovete dimostrare il contrario al comandante, addestrandovi missione per missione. Se non ve la sentite di entrare subito in combattimento vi farà piacere sapere che nel bar in cui siete è presente un bel simulatore di volo, usato appunto per addestrare i piloti. Tenendo conto che non serve neanche inserire la fatidica monetina, perché non approfittarne?

Se invece vi sentite perfettamente in grado di affrontare una missione non dovete far altro che entrare nella briefing room e ascoltare il comandante, uomo che si rivelerà più che generoso nei vostri confronti, dandovi subito il titolo di wing commander, ovvero di caposquadra. Tanto perché lo sappiate, infatti, avrete sempre un compagno più esperto a farvi da spalla durante il volo e, soprattutto, durante i combattimenti. Con questo non voglio dirvi che quest'ultimo farà strage di nemici (anzi, molto spesso non ne beccherà uno), ma perlomeno ne tiene impegnati metà.

Comunque le missioni possono essere di tre tipi diversi: attacco, difesa o ricerca. Nel primo caso dovrete andarvi a cercare spontaneamente i guai sotto forma di laserate, assaltando pattuglie di caccia o navi madri. Nel secondo, al contrario, dovrete scortare grosse (e lente) navi da trasporto o corazzate da un punto all'altro

CONFIGURAZIONE

Tanto per cominciare vi conviene avere un computer piuttosto veloce (almeno un 286 a 16 MHz, tanto per capirci), poiché la grande complessità delle immagini ruba un sacco di tempo in calcoli. E' fin troppo ovvio anche che per apprezzare appieno lo splendore dei 256 colori bisogna avere la scheda VGA; per giunta, trattandosi di un simulatore spaziale, anche il mouse si rivela più che preferibile alla solita tastiera. Una cosa che va detta chiara (ed è indubbiamente una novità) è che 640K RAM non bastano, o meglio non sono sufficienti per tutti gli effetti grafici e sonori: per vedere il gioco COMPLETO bisogna avere altri 512K di memoria espansa (NON estesa). Ultima precisazione: i file su disco occupano una quantità di memoria impressionante: dai quattro ai sei mega a seconda della configurazione per cui è fin troppo chiaro che non si può rinunciare neanche all'hard disk.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MANDER

proteggendole con ogni mezzo: un fallimento può modificare lo svolgmento dell'intera guerra. Nell'ultimo caso dovete esplorare qualche locazione nello spazio aperto e verificare la presenza di nemici.

Nonostante tutto, di qualsiasi tipo sia la missione, potete star sicuri che incontrerete almeno due pattuglie di nemici.

Nella prima missione avrete l'onore di pilotare il caccia più scarso di tutta la galassia: l'Hornet. Non è certamente un'arma letale e lo capirete subito: scarsa potenza di fuoco, scudi un po' fragilini, accelerazione non entusiasmante. Con una baracca del genere generalmente conviene sfruttare il suo unico punto di forza, che è la buona gittata del laser, precisamente tenendosi i nemici a buona distanza e sparare dove presumibilmente si dirigeranno.

Per fortuna nelle missioni superiori farete conoscenza con caccia un po' più decenti: precisamente lo Scimitar e il Raptor, per non parlare dell'avanzatissimo Rapier.

Lo Scimitar è già un piccolo passo avanti rispetto all'Hornet: un cannone più potente e scudi più resistenti, e ben 3 missili a ricerca di calore. Gli unici nei di questa nave sono la lentezza, la scarsa agilità, ma in un duello non troppo serrato passano in secondo piano.

A un livello decisamente più alto si pone il Raptor: ottima potenza di fuoco garantita da due cannoni a neutroni e a massa che possono sparare anche contemporaneamente e scudi decisamente robusti. E' sicuramente un buon caccia e per fortuna il comandane ve lo farà usare spesso.

Ma lo stato dell'arte è ovviamente il Rapier, non tanto per l'armamento, di poco migliore rispetto al Raptor, quando per la resistenza eccezionale degli scudi e per velocità, accelerazione e agilità di manovra.

Dal canto loro i nemici hanno a disposizione cinque classi di caccia, qui elencati in ordine di importanza: Salthi, Dralthi, Krant, Gratha, Jalthi. In via generale si può dire che sono meno armati dei vostri ma senza dubbio più agili e protetti: sta a voi rovesciare le probabilità a vostro favore.

Infatti, in battaglia, non siete certo i favoriti: di solito incontrate tre o quattro caccia alieni e attaccarli tutti indiscriminatamente è poco fruttifero. Questo perché gli scudi si rigenerano abbastanza in fretta (vale anche per voi) e per disintegrare qualcuno è necessario prima distruggerglieli e poi finirlo con un paio di colpi nello spazio di pochi secondi. Il computer di bordo viene prontamente in vostro aiuto mostrandovi scudi e status del nemico più in vista e permettendovi di designarlo come unico bersaglio da prendere in considerazione (nel caso lo perdiate di vista lo rintraccerete facilmente sul radar).

Se riuscite a riportare la pelle a casa riceverete i complimenti del comandante e, magari, qualche bella promozione o medaglia. In caso di fallimento, godetevi pure la sequenza di morte e poi ripartite dal vostro salvataggio (eh, sì, si può anche salvare, come in un'avventura!).

Giorgio Baldaccini

PC

Wing Commander è assolutamente innovativo: il primo gioco in 3D a sprite "calcolati" volta per volta; siamo sulla strada per il ray-tracing, insomma. Il modo a 256 colori offre immagini veramente belle e tra gli effetti migliori annovero senza dubbio le esplosioni, specialmente quelle delle grosse navi. Per giunta il gioco ha una grandissima atmosfera da film con un mucchio di scene animate in parallattico prima e dopo il volo vero e proprio. Inoltre non è neanche il solito simulatore di volo dove ci sono delle missioni da portare a termine solo per il gusto di farlo: al contrario, è quasi un'avventura in cui dovete distruggere piano per volta il nemico e in cui ogni missione getta le basi per la successiva. Di cattivo si può dire solo che quando siete troppo vicini ad un'oggetto, i pixel diventano paurosamente grandi. Se la configurazione richiesta non vi spaventa, compratevi questo nuovo mondo della Origin.

Globale 91%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGIN PER AMIGA, PC, ST L. 29.000

IVAN "IRON MA
OFF ROAD CHA

Supersprint è stato uno dei classici videogiochi che hanno popolato la storia dei coin-op. Ispirato ai vari giochi monocromatici programmati da chissà chi (che tra l'altro hanno fatto la storia), ha iniziato la vera serie dei "giochi di automobiline visti dall'alto in circuiti piccoli". La moda lanciata da Super Sprint è stata seguita da innumerevoli altri giochi, e Ivan eccetera è uno di questi.

Ivan Iron Man Stewart's Off Road Challenge (che razza di nome!) è la conversione dell'omonimo coin-op della Leland, che tanto ha imperversato negli ultimi mesi (beh, sarà un annetto che è in giro, se non di più) e che ha fatto impazzire un sacco di gente per via del titolo (dopo un po' tutti quanti lo chiamavano "Off Road" o nei casi più disperati "il gioco delle macchine" — in questo ultimo caso quando ne parlavano agli amici, uno si faceva l'idea di Out Run, uno di Hard Drivin' e uno di Hollywood Poker Plus). In sostanza non è altro che un clone di Super Sprint in grafica 3D isometrica con un paio di aggiunte e novità. Andiamo ora a vedere che cosa sono esattamente queste "aggiunte e novità". Innanzitutto, il numero di giocatori è stato portato a tre, esattamente come nella versione originale. Ovviamente però le macchine partecipanti sono quattro, le tre partecipanti (del giocatore o del computer, a scelta) più una quarta grigia definita "drone", che non sbaglia quasi mai ma non va molto veloce. Altra novità sono i pick-up, che sono rappresentati da dollari e da nitro: le nitro in questione sono cariche che fanno accelerare di botto l'auto, più o meno come le cariche esplosive nella locomotiva di Ritorno al Futuro III che però hanno un'effetto limitatissimo, ovvero è un semplice "sbuffo" di potenza che dura meno di un secondo. I soldi e le nitro possono essere raccolti da tutti i partecipanti, comprese le auto gestite dal

The Games machine

STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AN STEWART'S ALLENGE

computer.
Ulteriore novità sono i negozi che si trovano alla fine di ogni livello: lì potrete acquistare con i dollaroni precedentemente raccolti extra che vi permetteranno di tenere meglio la strada, di accelerare meglio, avere una velocità di punta maggiore, comprare nitro e così via. Il gioco poi si articola su una serie di percorsi Infine, grande novità, chi arriva quarto incappa nel temuto "game over" ma ci sono un paio di crediti per continuare il divertimento.
Come avrete potuto notare facilmente, tutte queste "novità" non sono affatto tali: si possono trovare in Super Sprint, Championship Sprint e così via. Allora, che cosa rende Ivan eccetera eccetera diverso dagli altri giochi simili? Semplice, innanzitutto le prosperose ragazze che consegnano i premi (slurp! — è per questo che ricorda Hollywood Poker), l'animazione superba, il 3D, e soprattutto la grande giocabilità. L'azione di gioco infatti è immediata, veloce, semplice e accattivante come pochissimi giochi esistenti sul mercato possono offrire, e se non fosse per la sua natura intrinseca alquanto ripetitiva (ergo è sempre uguale) sarebbe senz'altro il migliore gioco del 1990.
Ah, dimenticavo, questo vero e proprio capolavoro è stato programmato dalla Graftgold, ovvero quelli che hanno fatto Rainbow Islands e Paradroid 90. Chissà che cosa tireranno fuori la prossima volta!

PC

Ma che bella conversione! Nonostante usi unicamente la solita risoluzione 320 X 200 e preveda l'uso del joystick solo per il giocatore numero 2, ci regala una giocabilità a prova di bomba e uno scenario assai ben disegnato in modo VGA 16 colori. La parte migliore è senza dubbio l'animazione delle macchine, con sballottamenti e sbuffi di fumo a tutt'andare. L'unico problema è che le piste superiori si vedono solo dopo un'estenuante "gavetta" sulle prime due o tre, e tutto sommato il livello di difficoltà non è calibrato particolarmente bene. Nulla di speciale il sonoro come sovente capita (ma si può usare la scheda AdLib); ciò che però conta è che gli elementi di un bel gioco ci sono tutti: se volete divertirvi da soli o in compagnia su una serie di piste rimbalzose e indiavolate, questo gioco fa assolutamente per voi. A prova di nitroglicerina!

Globale 90%

ST

Identico in tutto e per tutto alla versione Amiga, fatta eccezione per il sonoro (ormai vi dovreste essere abituati): come poterlo ignorare? Correte senza indugio fuori a comprarlo.

Globale 91%

Amiga

Ivan "Iron Man" Off Road Challenge è senza dubbio il gioco di guida di questo genere più riuscito che ci sia in giro. la realizzazione grafica e sonora è impeccabile se confrontata con il cugino coin-op. L'animazione è varia, fluida e convincente e non si riscontrano incongruenze di sorta. Non c'è dubbio, se non fosse così ripetitivo (ed è inevitabile), sarebbe il migliore gioco del 1990. Provatelo.

Globale 91%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

PROLOGO

Tanti Auguri a tutti!!! Allora, siete riusciti a trovare TGM anche nella più sperduta edicola del Trentino Alto Adige? Bene all... scusate un attimo... UAUAUAUAUAUAUAHHH, aaargh! ancora la pubblicità dell'AMY 500, basta!!! Non so voi ma personalmente lo trovo uno spot penoso, non che gli altri siano molto meglio (eeh, lo sgzainetto della Siga, per non parlare di Jovinotti) personalmente quello che preferisco è quello dell'Atari Lynx (che guarda caso è stato realizzato in America). Ma sicuramente quello che odio di più è lo spot dei nuovi PS dell'IBM, toh! Dopo anni e anni che l'IBM diceva che i computer a finestre e icone erano solo dei giocattoli per bambini cresciuti, adesso salta fuori con "il computer che imparerete a usare in 5 minuti!!!" ma che bella invenzione, ma forse non si è accorta che la Apple ha adottato quel sistema già da un po' di anni, senza parlare di tutto il grande rumore che si sta creando attorno alla scoperta del secolo "il Multimedia" ooh, guarda, con un computer ci puoi fare suono, grafica, tutto assieme! Ma va? nessuno però si era accorto che l'Amiga era multimediale già cinque anni fa, scusate ragazzi se mi sono lasciato trasportare in questa critica spottistica, e iniziamo con la posta più amata dagli italiani..;;!%^&*'(va bene così la punteggiatura Marco?)

PIRATERIA: LA PAROLA ALLA LEADER DISTRIBUZIONE

Vorremmo intervenire nel dibattito sulla pirateria informatica introdotto con certo sconforto e rassegnazione da un Vostro esemplare lettore, per portare quanti sono interessati a tale argomento a conoscenza di ciò che la Leader sta facendo sul fronte della lotta a questo dilagante fenomeno.Siamo naturalmente soddisfatti che, nonostante tutto quello che si dice e si faccia, ancora una volta (e non poteva essere che così) sia il gioco originale a fare da padrone e la Vostra rivista ha certamente contribuito alla diffusione e all'affermazione della cultura dell'originale.

Ed è proprio per far valere tali principi che la Leader, a dispetto delle innegabili difficoltà nell'intraprendere un'azione giudiziaria, civile o penale che sia, (eh, sì, anche la normativa penale prende in considerazione la duplicazione illegale del software qualificandola, alla stregua della legge sul Diritto d'Autore, un reato!), ha intentato molteplici cause ed è orgogliosa di affermare che lo Stato in più di un'occasione le ha dato ragione.

E questo è accaduto perché le leggi che proteggono il software ci sono, occorre "soltanto" caparbiamente impegnarsi affinché vengano applicate: impegno che la Leader persegue da sempre!

Forti di tali sentenze positive sollecitiamo i lettori e gli utilizzatori di software in generale a segnalare casi di pirateria per sensibilizzare un pubblico sempre maggiore a esigere sempre l'originalità del prodotto per tutte le garanzie che questo assicura. Solo in tal modo oltretutto si ha la certezza che la legge venga rispettata.

Leader Distribuzione

LYNX O GAME BOY, QUESTO E' IL PROBLEMA

Linguosissima redazione di Colpo Gros... Come? ho sbagliato lettera? ah prop... TGM? Okkei, ricominciamo. 3 2 1 TGM seconda, CIAK! Marcoaulettissima, Amighissima ed Atarissima redazione di TGM. Sono un ragazzo di quasi 14 anni (dico quasi perché il mio compleanno è il primo dicembre) e vi sto scrivendo durante una tediosissima ora di matematica al liceo scientifico (ebbene sì sono un analfabeta) Galeazzo Alessi di Perugia. Devo dire che al contrario di quanto dice qualcuno questa è una delle riviste di computer che preferisco proprio per l'umorismo demenziale contenuto nelle recensioni che ritengo siano molto esaurienti. Desidererei sapere, se possibile, se avete intenzione di mettere le iniziali del recensore.(già fatto! NdC.)

Già dai saluti credo che avrete capito che sono un praticante della religione Marcoaulettista. Sono sicuro che ogni elemento del vostro staff meriterebbe una tonnellata di complimenti (ma una busta postale con dentro un volume non è molto pratica) ma MA è quello che mi ha colpito di più dalla prima volta che ho letto ZZAP!.

Io ho un problema che forse voi potreste risolvere:

THE GLOBAL DILEMMA: GAMEBOY OR LYNX? Come ho già detto prima tra poco sarà il mio compleanno e vorrei comprare una di queste due macchine meravigliose. Ho avuto occasione di provare il Lynx e ne sono rimasto stregato, ma visto il prezzo e la durata delle pile ho pensato di ripiegare su di un più economico e pratico Game Boy, che ancora non ho potuto provare. Voi cosa mi consigliate? Scusate la scrittura un po' PARCIA (a Perugia si dice così).

Torto Manopola vi saluta.

PS Amiga was born champion, but Atari ST is champion too.

PPS Saluto tutta la redazione (perché non mettete come su ZZAP! le caricature e non introducete RP?)

PPPS MA sei er mejo (Marco non ti montare... NdDE)

PPPPS Saluto illo tranne che a tutti.

Con l'arrivo ufficiale in Italia delle Consoles Portatili un nuovo dubbio serpeggia nelle menti di noi videomaniaci, quale comprare? In america da ormai un anno è guerra aperta tra Atari e Nintendo, c'è d'aspettarsi una nuova guerra come lo sono state Atari/Intellivision Speccy/64 e Amiga/ST? Non lo so, comunque si inizia bene, quella che avete appena letto è infatti solo una delle tante lettere che questo mese ho ricevuto su questo argomento (tra gli altri Strider e Francesco di Chirignago) come risposta non posso che darvi il mio personale parere: Dunque, non c'è alcun dubbio che il

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

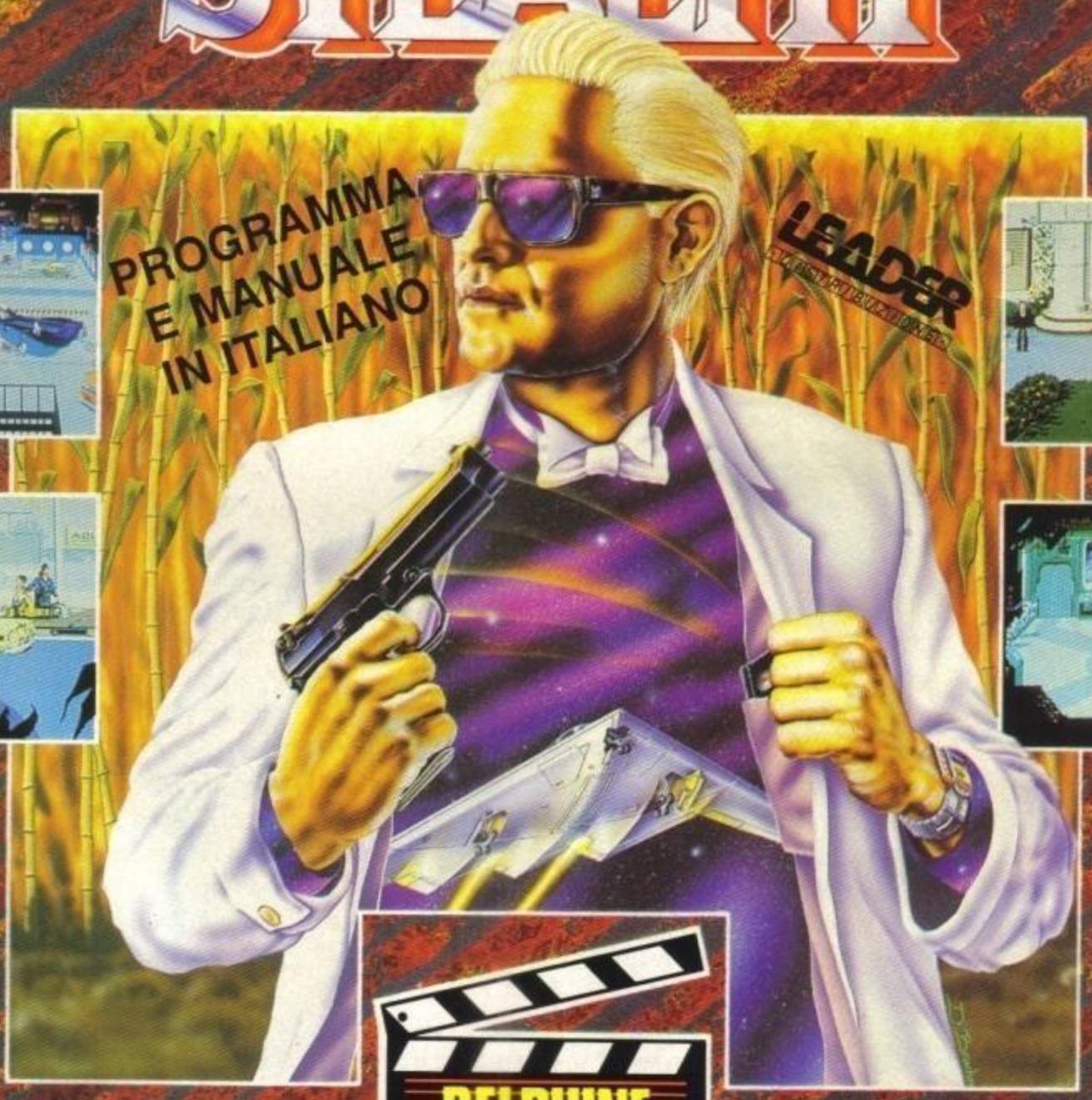
DAI CREATORI DI

FUTURE WARS

VINCITORE DEL PREMIO PER IL MIGLIOR GIOCO STRANIERO

UN' ALTRA GRANDE Cinématique™ PRODUZIONE

OPERATION STEALTH



Fotogrammi dalla versione Atari ST

I fotogrammi nelle illustrazioni sono solo indicativi del gioco e non riflettono la grafica sullo schermo, che vari considervolmente per qualita e presentazione tra i vari formati, e sono inoltre soggetti alle specifiche del computer

Fotogrammi dalla versione Amiga

DELPHINE SOFTWARE

Ambientato nel mondo dello spionaggio internazionale, Operazione Stealth ti fa piombare a capofitto in una nuovissima avventura interattiva della Cinematique.

Operazione Stealth è il secondo gioco che presenta l'esclusivo sistema operativo Cinematique, notevolmente rifinito e potenziato dopo il lancio con Guerro del Futuro.

- Controllo totale mouse
- Facile interfaccia punta e clic
- Totale compatibilita con schede sonoro ADLib e Roland (Versioni PC)
- Versione PC a 256 colori (VGA)
- Superbo commento musicale realizzato negli studi della Delphine

PROSSIMA USCITA...

CRUISE FOR A CORPSE

U.S. GOLD

US Gold Ltd. Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. England
Telephone: 021 625 3366

©1990 della DELPHINE SOFTWARE
Tutti i diritti riservati
Cinematique è un marchio depositato della Delphine Software

DISPONIBILE SU
ATARI ST • AMIGA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LYNX sia di gran lunga la più potente delle due consoles, colori e grande potenza di calcolo che le permette degli effetti spettacolari di zoom e scrolling, ma in confronto al Game Boy ha degli svantaggi, innanzitutto il prezzo, che è circa il triplo rispetto al GB (da Grazzini il piccolo Nintendo costa 145.000 Lit.) poi la durata delle pile, perché si intende che una console portatile non si debba, prevalentemente, giocare in casa, ma fuori (sopratutto a scuola) e se le pile durano solo 4 ore, oltre a spendere miliardi in pile stilo al mese, sai che bello mentre stai facendo il tuo bel megarecord vedere lo schermo che si spegne e biiiuuuiiiorp! the end! senza considerare che mentre per il Lynx sono disponibili circa una ventina di games, per il Game Boy i titoli hanno già passato il centinaio (c'è persino North star Ken!!! ed è galattico) in conclusione se io dovessi scegliere adesso come adesso, personalmente opterei per il Game Boy, anche perché l'Atari ha annunciato una nuova versione del Lynx più portatile (la versione odierna effettivamente è un attimino ingombrante) e che dovrebbe consumare meno (dovrebbe). Non abbiamo poi neanche considerato il nuovo Game Gear della Sega, ed il PC Engine portatile!!! (che come unico svantaggio dovrebbe avere il prezzo, veramente esorbitante). Come al solito quindi siamo sul "Chi vivrà, vedrà".

IN ONORE DI MBF

Cara TGM (o forse dovrei dire caro Filosofo),
Sono le 2:36 A.M. di una notte piovosa e umida, nella mia stanza una luce fioca illumina le ultime pagine di una rivista, su cui spiccano tre lettere apparentemente di nessun significato: MBF. Sono passati ormai tre giorni da quando ne ho scoperto il significato, ma ancora una voce riecheggia nella mia mente e non mi lascia dormire. Ebbene sì, caro filosofo, ancora una volta sei riuscito a sconvolgermi l'esistenza, sebbene tu ora sia tra le braccia di qualche biondona americana a ridere di me e di chissà quanti altri nella mia situazione (più che altro sta ridendo di me, sapendo cosa mi aspettava prendendo la posta; NDC.). Solo ora ho compreso il motivo del tuo anonimato, e mi do dell'idiota per non averlo capito prima. Devo ammettere che la prima reazione che ho avuto è stata di invidia al pensiero che tu, una volta lettore come me, fossi riuscito a passare al di là, a giungere alla meta che io ho tanto desiderato e desidero tuttora. Sai, ho sempre pensato di avere le capacità per farlo: i videogiochi sono la mia vita, e chi mi conosce sa che non c'è problematica legata a questo meraviglioso mondo che io non conosca, non c'è videogioco a cui non sappia giocare. No, non sono un esaltato (ah!, per un momento sai ho sospettato... NDC.); lascio sempre che siano gli altri a giudicarmi, io raccolgo solo le opinioni. Ed è così che mi sono chiesto: perché lui sì e io no? Allora sono andato a riprendermi tutti i vecchi numeri di Zzap! E TGM e mi sono riletto tutta la pappardella delle tue lettere, e mi sono accorto qual'è la differenza tra te e me. Vedi, caro Fil, noi due ci troviamo sulla stessa sintonia, ma mentre tu sei sempre stato un elemento attivo (sei riuscito a creare un mito!) io ho subito passivamente la lenta ma inesorabile corrente del vostro pensiero. Per utilizzare una metafora, tu hai usato sia la mente che il braccio, mentre io soltanto la mente. Ho scoperto perciò solo ora di aver combattuto una guerra che non volevo (come disse Stallone in Rambo II), dove tu sei il vincitore ed io lo sconfitto, è così che questa mia lettera vuole essere un ringraziamento per la lezione di vita che mi hai insegnato: non si può diventare qualcuno se non si fa niente per diventarlo. E questo lo dico alla faccia di tutti coloro che vedono i videogiochi come una perdita di tempo e di denaro e non capiscono che si può imparare qualcosa da tutte le cose. Non so se questa missiva verrà pubblicata, non so neanche se verrà letta, ma poco importa; se non altro ora sono in pace con la mia coscienza e finalmente riuscirò a dormire.
Conte Ivan Fox
P.S. Scusate la bruttissima grafia (non è vero, è una delle più leggibili che ho visto NDC.)
P.P.S. Non rinuncerò mai al mio sogno di diventare redattore.

Di tutto mi sarei aspettato meno che la rivelazione MBF scatenasse simili reazioni, oltre alla lettera di Ivan infatti abbiamo ricevuto altre bellissime lettere simili (tra le più belle quella del Sofista e di Stefano Serra di Cento), questo dimostra quale segno ha lasciato Matteo nella storia di Zzap! e TGM, vi ringrazio a nome suo, e vi prometto che tra otto mesi lui sarà di nuovo tra voi.

Volenti o nolenti, se scrivete prima o poi finirete nella:

POSTA BREVIS

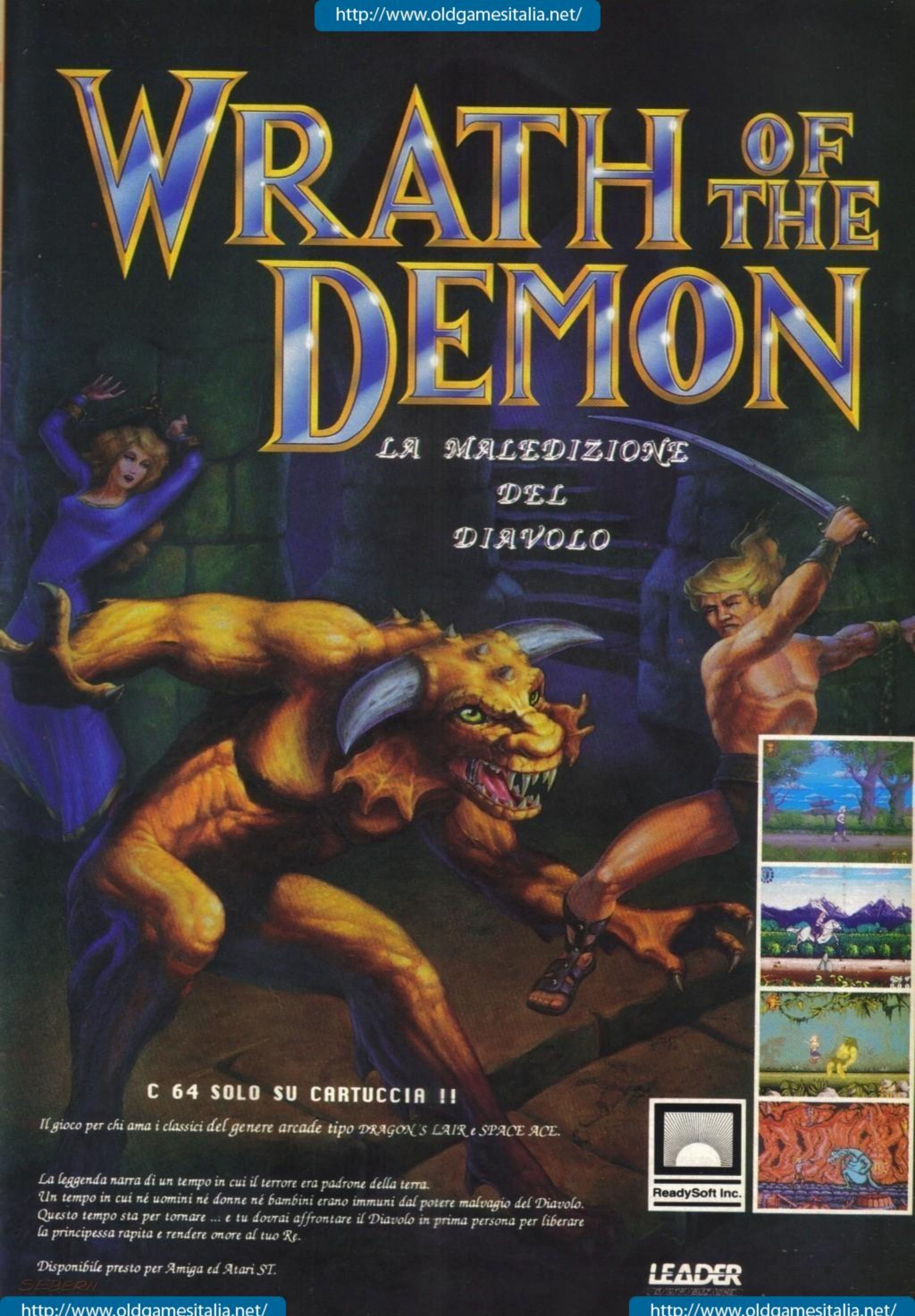
C'è ancora molta gente che NON crede che MBF sia il filosofo, ma allora, quante volte devo ripeterlo, M-atteo B-ittanti F-ilosofo, è così difficile da capire? Poi la smettete o no di chiedermi quando arriva Ken per l'Amiga/PC/ST, quando la Elite si degnerà di pubblicarlo ve lo diremo, okkey? Chiarito questo fatto possiamo finalmente incominciare: ci scrive il dinamico duo Hokuto No Ken/il Cavaliere, ci accusano di essere pirati per aver regalato una copia di Kick Off II alla Gialappas, dato che noi avevamo detto che i videogiochi recensiti venivano restituiti alle software houses dopo essere stati provati, allora, questo accadeva fino ad un po' di mesi fa, fino a quando cioè la Leader non ha più voluto indietro i games che ci dava da recensire, questo è successo perché il mercato potenziale di videogiochi originali si è notevolmente ingrandito e i games sono disponibili in una ben maggiore quantità, e così possono rimanere in redazione (facendo disperare MA che non sa più dove metterli), riguardo a Sinbad, si trattava di una ri-edizione del classico della Cinemaware, per questo è stata recensita così tardi. E sperando di aver chiarito ogni dubbio continuiamo con... Marco Gallotto ci chiede se sono previsti nelle prossime uscite giochi Splat'em'up cioè spappola e fuggi, beh, per quanto io sappia no, ma tieni d'occhio sempre TGM che prima o poi... Alfio il Mago Cremona, ti cito nella PB, così impari a dire che in TV sono bravo, che non è vero, ad Antenna 3 ho fatto delle figuracce abissali. Oramai che le ragazze giochino ai videogiochi è un fatto provato e consolidato, ma ogni volta che leggo una lettera firmata da una ragazza è sempre un avvenimento, figuriamoci quando vedo una lettera firmata da ben 4 ragazze!!! Laura, Tania, Roberta e Tonolo Donatella (è lei che ha scritto la lettera) di Mirano (VE), ci chiedono (come molti altri) una foto di noi redattori, beh, ragazze, non si sa mai, vedremo. A tutti quelli che hanno ancora scritto sulla diatriba Computers/consoles (ho sotto il naso le lettere di Giuseppe Marzo, di Antonio Mazzotta di Lecce e di Gianfranco Moccia) spero che vi sia tutto chiaro dopo la posta del mese scorso. Spero che tutti voi abbiate già letto il nuovo libro di Stefano Benni "BAOL" che sta andando forte anche nelle vendite, sicuramente lo ha letto Andrea di Belluno dato che inizia la sua lettera con "era una tranquilla notte di regime...", proseguiamo dopo questa parentesi bibliotecaria con Luca di Ferrara e Roberto Tancredi di Napoli, sono due lettori a cui è piaciuto Persian Gulf Inferno (tiè tiè e tiè a tutti gli altri redattori a cui non piaceva e mi hanno rotto le scatole perché dicevo che era bello, se non si è capito quella recensione l'avevo fatta io). Colonel Luke from 3rd Armored ci ha spedito un breve racconto, bene è scritto bene, ma la trama è un po' troppo scontata, dovresti pensare a qualcosa di più originale, sopratutto nel finale, persevera comunque, e ricordati di spedirmele, non sia mai che non pubblichi un bel racconto. Per la serie "i seguaci di France-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WRATH OF THE DEMON

LA MALEDIZIONE DEL DIAVOLO



C 64 SOLO SU CARTUCCIA !!

Il gioco per chi ama i classici del genere arcade tipo DRAGON'S LAIR e SPACE ACE.

La leggenda narra di un tempo in cui il terrore era padrone della terra.
Un tempo in cui né uomini né donne né bambini erano immuni dal potere malvagio del Diavolo.
Questo tempo sta per tornare ... e tu dovrai affrontare il Diavolo in prima persona per liberare la principessa rapita e rendere onore al tuo Re.

Disponibile presto per Amiga ed Atari ST.

ReadySoft Inc.

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sco salvi" ci scrive ancora MAX "Charro" the hitman Gufo, con una delle sue solite lettere papiro, ci manda addirittura tre canzoni "Portatemi M.A." da portatemi Dio di Vasco Rossi, "Amiga Vera" da alba chiara e infine "Scandalo" dalla canzone omonima di Gianna Nannini dedicata a BdB. Il famosissimo Simone Avanzi scrive ancora da quel di Verona, pubblichiamo il suo indirizzo come da suo volere "Simone Avanzi, Piazza Erbe 38, 37121 VERONA", mi fa partecipe poi della sua scoperta di un nuovo virus, che nessun antivirus riesce a riconoscere, mi sembra strano, anzi impossibile, che il KDVIII non lo intercetti nemmeno, dato che ogni 5 secondi fa un check di tutti i systems vectors, ed un virus NON può agire senza patchare quelle chiamate, e quindi il KDV deve ALMENO averti dato un alert che qualcosa di sconosciuto sta agendo in memoria, ok? Paolo Sturma di Torino, appena ho letto che nella tua busta era contenuta una bomba atomica miniaturizzata ho gettato la lettera fuori dalla finestra dove è esplosa poco dopo danneggiando gravemente il suolo stradale e bloccando il traffico in via Cialdini... Un grazie al RE che mi ha spedito una cassetta con incise delle fantastiche Musiche dei Queen, grazie ma ho già TUTTI gli LP dei Queen (compresi gli introvabili come LP di Flash Gordon e una raccolta di canzoni inedite).

Ragazze ragazze e ancora ragazze, adesso è il turno di Francesca Nucera di La Spezia, cara Fran, tra l'Amy 500 ed il 2000, l'unica differenza sta nelle possibilità di espansione, cioè sono in tutto e per tutto identici (grafica sonoro e qualsiasi altra cosa) ma mentre il 2000 è facilmente espandibile (puoi metterci con tutta comodità un HD, una scheda acceleratrice,ed un'espansione di memoria senza che il 2000 protesti in alcun modo, con il 500 fare questo è più difficile, per esempio, se compri l'HD devi aggiungere un altro trasformatore, alcune periferiche (come per esempio le schede acceleratrici) devono essere montate sopra il 68000 in mancanza di slot, e l'installazione può risultare difficoltosa, hai capito? "la cultura nei videogames" è l'argomento in cui si cimenta Picca Giuseppe i videogames ci insegnano qualcosa? Giuseppe dice di sì e dimostra quello che ha potuto imparare dai videogames, sembra un argomento interessante, sentiremo il parere degli altri lettori. Il Dott. Stefano Ghisi ci informa di una disavventura accadutagli comprando un videogioco originale, sperando che tutto si sistemi al più presto la invito a riscriverci per sapere come è andata a finire. Scaratio Gianluca di Bologna, non è affatto vero che l'Amiga serve solo per giocare, anzi, per dimostrarlo a tua madre compra un po' di riviste di settore "serio" per Amiga (Enigma, Amiga Magazine e anche Mc Microcomputer) vedrai che se è una persona ragionevole ed intelligente (ma che sopratutto non presta fede alle maldicenze di quella fascia di utenza "Seria" che snobba l'Amiga come computer-giocattolo e poi lavora su degli 8086 con la CGA) non si rifiuterà di comprarti un computer che sicuramente ti servirà non solo per giocare. Marco Bellezza e Giulio Marino, se dovevamo dare di più di 92% a Turrican, allora cosa dobbiamo dare al suo ancora più strabiliante seguito Turrican II? 100%? (beh, dopo averlo visto forse 100 no, ma 99...).Io ho sempre saputo che il sorrisino "da hacker" è fatto con i due punti :-) non con l'otto 8-), caro Paolo Nugnes di Trani (mitica cittadina immortalata da Leone di Lernia in una delle sue canzoni). Che fine ha fatto Chaos Strikes Back su Amiga? ci chiede il nostro lettore Andrea Belli. E chi lo sa quelli della FTL non si sono più fatti sentire, quindi o aspettiamo un emulatore ST su Amiga che funzioni bene, o diciamo a quelli della FTL di sbrigarsi, che è già un bel po' che stiamo aspettando... "...il computer, dice lei, inibisce chi ne fa uso, priva le persone di personalità, le spoglia di fantasia, e altre boiate del genere..." questo è il parere della mamma di the blasted jack di Prato, non mi sembra che tua mamma sappia esattamente cos'è un computer, è il tipico discorso delle persone che non hanno mai usato un computer in vita loro e nonostante questo decretano sentenze e giudizi, di questa gente è pieno il mondo, non ti preoccupare troppo di quello che pensa tua madre e continua a videogiocare in pace. Francesco Maggi di Firenze ci spedisce una minirecensione di un gioco, e mi fa venire un'idea, che ne dite di spedire delle mini recensioni con i vostri giudizi su vari games, potremmo aprire uno spazio del tipo "il parere dei lettori" come sul vecchio Sinclair User, che ne dici BDB? (Carlo, sei un vulcano di idee... provo a indire una mega-riunione con gli Eds e vediamo che succede, Ok?). Infine sono due i lettori che hanno risposto al quiz Gialappas del mese scorso De Lorenzo Andrea e Fasce Federico, ebbene sì la Gialappa non è che un'erba messicana da cui si ricava un lassativo per cavalli!, MA, ora devi spedirgli l'autografo.

SAM IL PESCATORE

Grandissima (non in senso di larghezza) redazione di TGM,

Vorrei sapere chi è colui che ha scritto la preview di "Big Game Fishing", che chi va a pesca danneggia l'ambiente.

chi ha scritto ciò, non andrà sicuramente a pesca come il sottoscritto, perché un vero pescatore, non rovina l'ambiente, altrimenti danneggerebbe se stesso, perché così facendo non potrebbe più andare a pesca; quindi il suddetto recensore non dovrebbe esprimere giudizi su dei campi in cui non è ferrato, e concludo dicendo, secondo voi, è più divertente prendere una trota "vera", oppure prendere un mazzetto di sprites?

anche se è impossibile, spero di avere un piccolo spazio nella P.B., ti prego Carlo, dammi questa soddisfazione.

Affezionatissimi saluti da Raistlin Majere alias Dominici Luigi

PS siete fantastici, continuate così!!!

PPS Vorrei salutare Alessio Alessandro e Stefano e tutta la III B Elettrotecnico dell'ITIS "A.VOLTA"

PPPS Vi prego, mettete i "bollini" per distinguere le fotografie dei giochi o programmi per i diversi formati (come a ZZAP!) (BDB se ci sei batti un colpo! NdC.) (Altro che colpo: se le foto non me le fanno vedere quando si impagina, COME %!##& FACCIO A METTERLI, 'STI BOLLINI?!? Scusate lo sfogo... NdBDB).

Come vedi ho ritenuto la tua lettera ben più importante che relegarla in un angolino della PB, troppe volte infatti si tende a dare la colpa a chi pesca (o caccia) del degrado ambientale, e comodo dare la colpa a loro e poi dimenticarsi di pericoli ben più gravi per l'ambiente. Non so chi ha scritto quella preview, ma io sono perfettamente d'accordo con te.

EPILOGO

Ogni mese fare la posta è sempre più un lavoraccio, non mi abituerò mai, Matteooo, torna che non ce la faccio più. Ragazzi, consoliamoci vedendo Total Recall di Shwarzy, dovrebbe essere nelle sale cinematografiche quando leggerete queste righe, assieme a Tartarughe Ninja alla Riscossa (ebbene sì è questo il penoso titolo affibbiatogli dai doppiatori italiani!), e sperando che a capodanno sia in compagnia non di un'Amiga ma di una cosa che fa rima, vi saluto dandovi appuntamento alla prossima. Ah, un appunto finale, è uscito nelle edicole la versione italiana di MAD, curata dal mio amico Ferruccio, compratelo che fa troppo ridere!

Festivamente vostro (aaargh, sì lo so ma non ce lo fatta a resistere ad un saluto "filosofico")

CARLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UMS II

NATIONS AT WAR

Universal Military Simulator

fu

il gioco che segnò l'era delle battaglie strategiche.

Era in testa a tutti gli altri giochi: e gli altri giochi tentarono di imitarlo.

Ora la Rainbird é decisa a riscrivere la storia e a segnare un' altra era.

Disponibile per:

AMIGA (1 mega)	L. 69.000
IBM PC 3,50	L. 79.000
IBM PC 5,25	L. 79.000
ATARI ST	L. 69.000

UMS II - NATIONS AT WAR.

Il mondo intero nelle tue mani.

LEADER
DISTRIBUZIONE

RAINBIRD

MASTERS OF STRATEGY

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCLUSIVISTA PER IL LAZIO

OMICRON ITALIA

agenzia della
LEADER DISTRIBUZIONE
nel settore videogiochi

PROFESSIONALITÀ
CORTESIA
ASSISTENZA

nel nuovo **CENTRO VENDITE ALL'INGROSSO**
solo ai negozianti

Via del Carroccio 12/14 Roma (zona p.zza Bologna)
Tel. 06/4270880 - Fax 06/4270812

350 mq. di esposizione con vendita cash & carry di videogiochi originali, accessori per computer e videoregistrazione, Home e Personal Computer, periferiche varie.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SCHWARZENEGGER

TOTAL RECALL

NELLE VESTI DI DOUG QUAID,

INCUBI OSSESSIONANTI TI TORMENTANO, METTENDO IN DISCUSSIONE LA TUA VERA IDENTITÀ. SARÀ L'AGENZIA REKALL, SPECIALIZZATA IN VIAGGI-VACANZE E ALLA QUALE TI RIVOLGERAI, CHE DARÀ INIZIO AD UN'ESPERIENZA PER TE INEGUAGLIABILE.

...UN VIAGGIO DA INCUBO NEL 21°SECOLO SUL PLANET MARTE.

C64 · AMSTRAD · SPECTRUM · IBM/PC · AMIGA · ATARI ST

ocean®

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

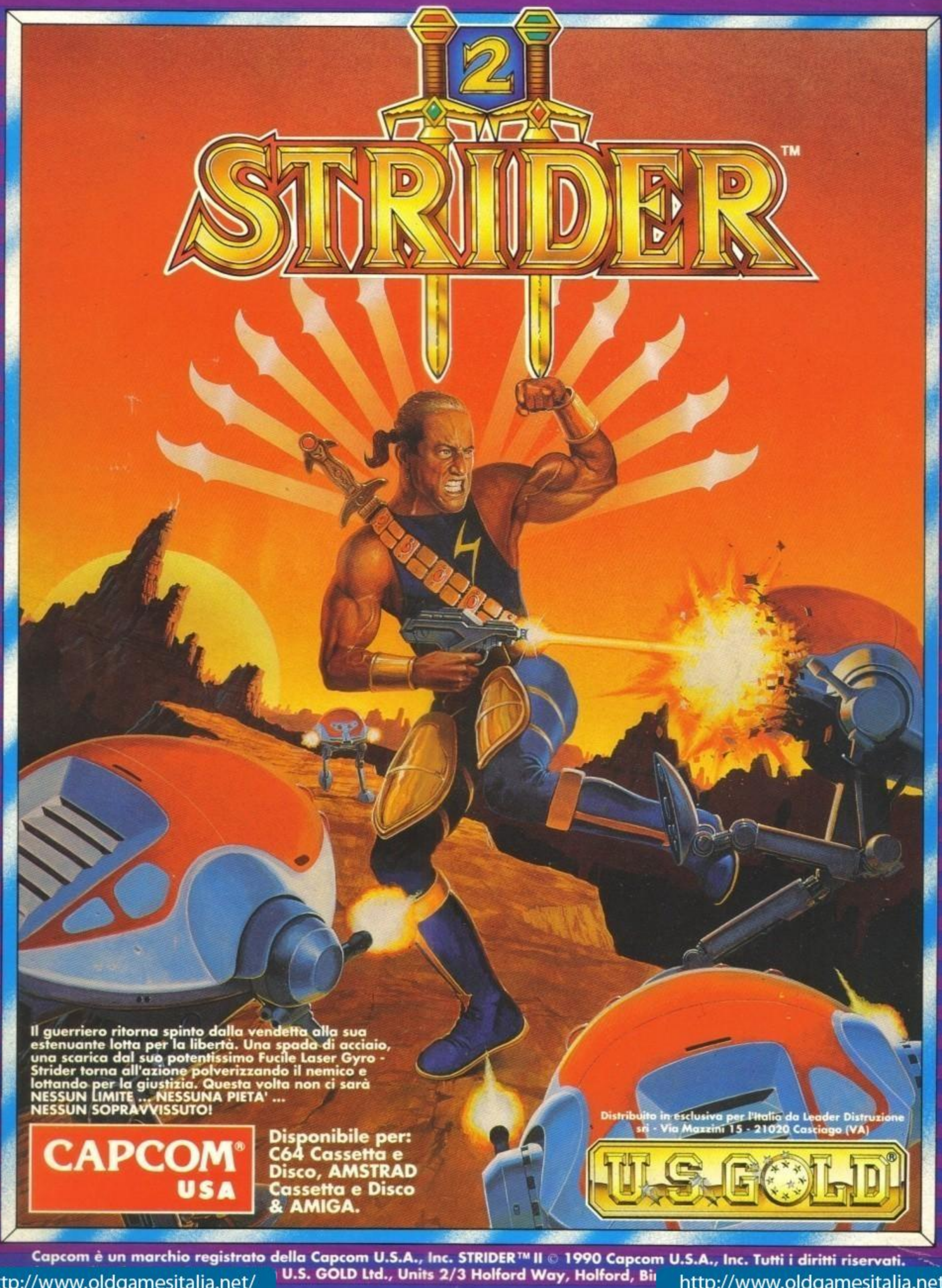
©1990 CAROLCO PICTURES INC

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NESSUN LIMITE... NESSUNA PIETA'...
NESSUN SOPRAVVISSUTO!



Il guerriero ritorna spinto dalla vendetta alla sua estenuante lotta per la libertà. Una spada di acciaio, una scarica dal suo potentissimo Fucile Laser Gyro - Strider torna all'azione polverizzando il nemico e lottando per la giustizia. Questa volta non ci sarà NESSUN LIMITE ... NESSUNA PIETA' ... NESSUN SOPRAVVISSUTO!

CAPCOM® USA

Disponibile per: C64 Cassetta e Disco, AMSTRAD Cassetta e Disco & AMIGA.

Distribuito in esclusiva per l'Italia da Leader Distruzione srl - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA)

U.S. GOLD®

Capcom è un marchio registrato della Capcom U.S.A., Inc. STRIDER™ II © 1990 Capcom U.S.A., Inc. Tutti i diritti riservati.
U.S. GOLD Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Bi

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/